nur 8,90 DM

12/98
Dezember



PC Joker Heft & Spiel

mit 1998er Strategie-Hit

Dunkle Manöver

plus 18 Demos: 3D Ultra Nascar Pinball • Caesar 3 • Dethkarz • Viper Racing • Populous 3 • Powerslide • WWII Fighters • Oddworld: Abe's Exoddus • Need for Speed 3 • S.C.A.R.S. u. a.

Marktübersicht
Force Feedback Lenkräder

2 CDs

Achtung! Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

Half-Life
Turok 2

Zwei neue Anwärter auf den 3D-Thron: Wer macht das Rennen?





Populous 3

Die klassische Echtzeitstrategie jetzt in 3D: Test und spielbare Demo

HINTERGRÜNDE

Raymond Feist präsentiert: Return to Krondor

Der Online-Hammer: Mankind

WEIHNACHTSBASAR

Feine Geschenkideen für PC-Spieler

mit 2 CD-ROMs • PC Joker 12/98 • Vollversion: Dunkle Manöver • 18 aktuelle Demos • 2 CDs

Guillemot

MAXI GAMER PHOENIX

Featuring Voodoo Banshee™

Phoenix, der Rest ist Asche!

Außergewöhnliche 2D Qualität

Enorme Leistungssteigerung durch 2D Voodoo Banshee™
100 Mhz / 128-Bit Architektur.
100% Hardwarebeschleunigung.

Kompromißlose 3D Leistung für den 3D-Spiele Kick

Voodoo Banshee™ Prozessor, auf Voodoo² ™ Technologie basierend.
100% kompatibel zu allen 3D Spielen : Glide™, Direct3D™ und OpenGL®.

AGP

16MB

PCI



GUILLEMOT GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Tel. 0211/338000 - Fax 0211/3380020

www.guillemot.com

Produktinfo 001

Weihnachten IM OKTOBER

Produktionszeiten können ja sooo grausam sein: Kein Schoko-Nikolaus weit und breit, kein Glühwein und keine festlich geschmückten Nadelbäume – aber ich soll schon mitten im Altweibersommer einen auf Fest der Liebe machen! Die Spielehersteller scheinen es da einfacher zu haben, sie schenken sich bereits seit dem Sommer gegenseitig ihre Firmen. Hasbro kriegt Microprose, Chrystal Dynamics geht mit Schleife an Eidos, und für Electronic Arts gibt es praktisch die gesamte Produktpalette von Virgin Interactive samt den Westwood Studios in Geschenkpapier. Und was bekomme ich?

Nun, ich bekomme Alpträume, wenn ich mir die Folgen einer total fusionierten Branche ausmale. Schon jetzt ist es ja kaum noch vorstellbar, wer eigentlich all die Rennspiele kaufen soll, die man uns dieses Jahr auf den Gabentisch knallt. Und wenn die Vielfalt zur Einfalt wird, wem soll dann noch Neues einfallen? Okay, wünsche ich mir halt viele kleine, aber feine Softwareschmieden. Weil ich so ein braves Kerlchen bin, scheint mich das Christkind auch durchaus erhören zu wollen. So hatte doch gewiß Goldlöckchen die Finger im Spiel, als sich die einheimischen Entwickler kürzlich zum ersten „Deutschen Unterhaltungssoftware Forum" in Darmstadt trafen. Denn ein reger Gedankenaustausch unter Programmierern, Grafikern, Musikern, Autoren und Designern scheint mir in diesen Zeiten erstrebenswerter denn je.

Mit etwas Glück werden dann Titel wie der durchdachte Fußballmanager „Kurt" von Heartline oder „Gothic" von Piranha Bytes strahlende Lichter am verflochtenen Baum der Spieleindustrie. Immer nur 3D-Lametta und Kugeln mit dem Konterfei von Lara Croft, das ist auf Dauer doch auch langweilig! Wie spannend und innovativ Games abseits der Massenproduktion sein können, das beweisen wir Ihnen mit unserem Weihnachtspräsent: „Dunkle Manöver" auf der aktuellen Begleit-CD wurde von Bernhard Ewers entwickelt, dem brillanten Kopf hinter dem großen Klassiker „Battle Isle". Mit seinem neuen Geniestreich im Rechner können die Winternächte gar nicht lang genug sein – erst diesen April haben wir die hervorragende Rundenstrategie mit 87 Prozentpunkten nebst Hit gewürdigt!

Ich kann Ihnen also reinen Gewissens viel Spaß mit unserer Weihnachtsausgabe wünschen. Sie werden ihn haben, da bin ich ganz sicher. So sicher, wie das Fest trotz meines Frühstarts am Ende doch wieder auf den 24. Dezember fallen wird. Wetten?



Ihr Michael Labiner

EINSTEIGER-TIP

Um Weihnachten herum stoßen immer besonders viele neue PC-Spieler zur großen Joker-Familie, da haben wir uns dieses Jahr etwas Besonderes einfallen lassen: Auf Seite 129 wartet ein **Glossar mit Fachbegriffen**, die in den Artikeln immer wieder auftauchen. Damit auch zukünftig niemand nur Bahnhof versteht, werden wir die Erklärungen monatlich aktualisieren bzw. ergänzen.

PC Joker Inhalt



Turok 2

Randale im Jurassic Park: Wenn Acclaims indianischer Dinojäger auf den Bildschirm zurückkehrt, geht es rund – 30 brandneue Gegner, 6 Grafiksets und jede Menge Top-Effekte versprechen ein Action-Feuerwerk für die Besitzer von 3D-Karten!

Preview ab Seite **28**



Frohe Weihnachten

Der Joker weiß, was (sich) Spieler wünschen: Unsere **MARKTÜBERSICHT: FORCE FEEDBACK WHEELS** verrät alles über die aufrüttelnden Lenkhilfen – von der Entstehung bis zum Test aller neuen Modelle. Und falls es doch etwas anderes sein darf, bietet ein großer **WEIHNACHTSBASAR** über 25 weitere coole Geschenktips.

ab Seite **130**





Hot Spot

Interviews

Online-Guide

Lösungshilfen

Titel in rot = Titelstory

CD = auch auf Begleit CDs

Half-Life

Manche halten es für eines der besten Spiele aller Zeiten, eines der besten 3D-Actionabenteuer ist es allemal: Sierras Weihnachtshit kombiniert modernste Grafiktechnologie (über 6.000 Polygone pro Monster!) mit komplexem Gameplay und einer schön schaurigen Story zum Schocker der Saison.

Test ab Seite 72



Populous 3

Mit dem bahnbrechenden Spielkonzept war Bullfrog bereits vor neun Jahren in aller Munde, jetzt geht die virtuelle Weltenschöpfung in die dritte Runde: 3D-Götter vor den Monitor, in dieser Ausgabe gibt's eine spielbare Demo und den...

Test ab Seite 50





Rubriken

Spieletests

JOKER-TV: DER ERSTE DREH



Die erste Folge von „Level X" auf SAT 1 ist am 31. Oktober über den Bildschirm geflimmert – gesehen? Was man weder im Fernsehen sehen konnte, noch auf dem Video der aktuellen Begleit-CD sehen kann, darum soll es hier gehen: Klappe für einen **Blick hinter die Kulissen einer TV-Produktion**.

Na, es kann schließlich nicht so schwierig sein, rund vier Sendeminuten auf Band zu bannen? Flugs einige Lampen, 'ne Kamera und einen Tonmann aufgebaut – und ab dafür! So dachten wir jedenfalls. In der Tat machten geschäftiges Kabelziehen, Möbelrücken und Scheinwerfereinrichten aus der heimeligen Redakteursschreibstube alsbald eine High-Tech-Zone mit Saunatemperatur. Doch dann der erste Schock für unseren angehenden Moderator Michael „Trille" Trier: **Schwarze Kleidung ist vor Fernsehobjektiven aus technischen Gründen unerwünscht**. Und schon hatte der bis dato nur mäßig verunsicherte „Man in Black" die ersten Schweißperlen auf der Stirn...



Trille schwitzt im Scheinwerferlicht – und muß mit einer nicht vorhandenen Partnerin über Schokolade plaudern

Doch wozu gibt es Puder? Die Suche nach Oberbekleidungsalternativen brachte zudem ein kamerakompatibles Shirt zutage. Sich im neuen Dreß einigermaßen unwohl fühlend, mußte Trille zunächst mit einer ihm unbekannten und auch noch gänzlich abwesenden jungen Dame plaudern – **die tatsächliche Anmoderation mit Katharina Schwarz wurde an einem anderen Tag und Ort, nämlich im SAT 1-Studio gedreht**. So ähnlich müssen sich die Schauspieler am Set von „Godzilla" gefühlt haben! Nach einer überaus launigen Überleitung zum Thema Schokoladenaschen konnte man endlich zum Kern der Sache kommen: Spiele besprechen.

Freilich ist besprechen nicht ganz dasselbe wie bestottern. Lief die Sache anfangs auch verbal noch sehr rund, nahm der Druck mit jedem Take zu. Gesten und (auswendig gelernte) Worte mußten selbst im 15. Anlauf noch sitzen! **Hut ab vor Verona Feldbusch**, die Insidern zufolge bis zu 50 Versuche für weit kürzere Passagen benötigen soll. Nach einem guten Drittel der Sendung gab dann auch noch das voll digitale Aufnahmeequipment plötzlich die Kassette nicht mehr frei. Die Aufnahmen waren rettungslos verloren, dafür gab's leckeren Bandsalat für alle. Und eine Pause, bis der Kurier ein Ersatzgerät angeliefert hatte. Dann hieß es: Alles auf Anfang und noch mal das Ganze! Bliebe noch zu erwähnen, daß die letztendlich elf schweißtreibenden Stunden uns nicht bloß grundlegende Kenntnisse im Umgang mit Puderquaste und Schminkkästchen vermittelten. Wichtiger scheint die Schulung in Geduld. Und das nicht ohne Grund: Just während diese Zeilen entstehen, erreicht uns ein Fax, in dem die Produktionsfirma **die komplette Wiederholung der Dreharbeiten** androht – wegen formaler Fehler. Während unsere Leser also exklusiv die erste Rohfassung auf der aktuellen Begleit-CD genießen dürfen, heißt es für Trille auf ein neues: „Nein, ich habe nicht genascht, Katharina..."



Ein solcher Digitalrekorder schneidet die Spielsequenzen mit, während der Kommentar aus dem Off gesprochen wird

Sendetermine 1998

Samstag, 14. November, zwischen 8 und 11 Uhr
Samstag, 28. November, zwischen 8 und 11 Uhr
Samstag, 12. Dezember, zwischen 8 und 11 Uhr

Level X wird auf SAT 1 im Rahmen der Sendereihe „Clubhouse" zwischen Action-Cartoons wie „Batman" ausgestrahlt. An den übrigen Samstagen befaßt sich Level X zur selben Sendezeit abwechselnd mit Playstation und Nintendo 64. Diese Sendungen werden von den Kollegen der Zeitschriften „Play Playstation" bzw. „Fun Generation" gestaltet.

COMEBACK

Unsere tägliche Dosis Charme gib uns heute: **Dorli ist endgültig in die Arme des Jokers zurückgekehrt!** Erst in der letzten Ausgabe hatten wir zu diesbezüglichen Leser-Petitionen aufgerufen, schon haben sie gefruchtet – oder war es doch nur die schnöde Gehaltserhöhung? Daß das Verlagscontrolling wieder in den zarten Händen der hübschen Wienerin liegt, kann aber auch ganz andere Gründe haben. Denn wie hat es Jack (ebenfalls ein Heimkehrer nach kurzer Joker-Abstinenz) so treffend formuliert: Hier kommt man wirklich erst mit den Füßen voran wieder heraus…



AUFSCHWUNG OST

Endlich ein Neueinsteiger aus den neuen Bundesländern: **Paul Kautz** ist 22 Jahre jung und kommt aus Chemnitz. Computertechnisch hat er die volle „Drogenkarriere" vom Sinclair Spectrum über C-64, Amiga, Atari ST und diverse Spielkonsolen bis zum PC hinter sich – und eine Karriere als Joker-Redakteur mit Schwerpunkt auf den Genres Action und Strategie vor sich.



NEUE KÖPFE

Alles Gute kommt nach oben: Sind die **neuen Dachzeilen im Heft** schon positiv aufgefallen? Die sogenannten „Heads" bilden jetzt vom Hot Spot über die Tests eine gestalterische Einheit, was das Gesamtbild optimieren soll. Eine noch größere Überraschung wartet übrigens ab der nächsten Ausgabe. Da hat unser Verleger mal so richtig was springen lassen, man darf also gespannt sein!

STADTGESPRÄCH Gehen den Herstellern die Ideen aus?

Wir fragten uns und Spieler in München: Steht E3 für Eintönigkeit hoch drei? Auch CeBit Home und ECTS brachten statt innovativer Konzepte nur 3D-Grafik – reicht denn das? Unser EA-Sports-Update gib uns jährlich...



Gerry Beck (35), Techniker
„Ich würde mir neue Ideen bei Wirtschaftssimulationen wünschen. Denn die bringen schon mehr Langzeitspaß als der tausendste C&C-Klon!"



Paul Khadrawi (24), Spieleverkäufer
„Wenn das einzelne Spiel gut gemacht ist, reichen mir die vorhandenen Genres völlig. Aber insgesamt erscheint zuviel minderwertiges Zeug."



Robert Lansing (26), Schauspieler
„Da ich gerade erst einen neuen Rechner gekriegt habe, ist die Auswahl für mich riesig. Als Rollenspielfan freue ich mich etwa über M&M 6."



Alex Kirchgessner (31), Kaufmann
„Wenn die Hersteller mehr Power in die Qualität stecken würden, statt immer neuen Schrott zu machen, gäbe es sicher mehr gute Adventures."



Bernhard Regner (33), Behindertenpfleger
„Als Freund von Aufbaustrategie bin ich momentan gut versorgt. Trotzdem, auf die Dauer gibt es eindeutig zu wenig Neuerungen!"



Sebastian Salcher (17), Schüler
„Am PC finde ich das Angebot okay, aber bei Konsolen gibt es außer für die Playstation kaum Neues – und wenn, verschiebt es sich dauernd..."



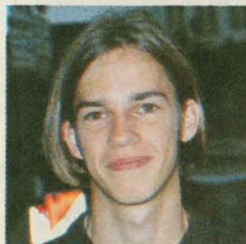
Frank Gadtker (24), Sicherheitsfachkraft
„Ich habe nicht mehr so viel Zeit zum Spielen, da reicht mir das Angebot völlig aus. Früher habe ich mir aber schon oft neue Ideen gewünscht."



Christian Sallteku (15), Schüler
„Ich spiele am liebsten Aufbausims, davon gibt's im Moment genug. Was ich gerne hätte, das wäre ein Mix aus solchen Spielen und SWAT 2."



Harald Bauer (24), Industriemechaniker
„Für mich als Gelegenheitsspieler ist das Angebot völlig ausreichend. Oft reicht die Zeit ja nicht mal für das Handbuch eines einzigen Games!"



Maximilian Ertl (18), Schüler
„Bei mir ist das so: Wenn eine Serie wirklich gut ist, freue ich mich auch auf Teil 3 und 4. Da brauche ich nicht unbedingt was Neues."



Johannes Straßmair (31), Beamter
„Die Auswahl ist ausreichend, aber die Hardwareanforderungen wachsen zu schnell: Auf meinem P133 läuft heute auch mit 3Dfx-Karte fast nichts mehr!"



Ellen Chan (37), Kauffrau
„Mir genügt, was es gibt. Nur den Zeitpunkt finde ich unglücklich: Alles kommt Weihnachten, zur Urlaubszeit im Sommer aber so gut wie nichts!"



Marco Eid (19), Stahlbauer
„Ich wäre schon zufrieden, wenn es mehr gute Spiele geben würde, wie z.B. Resident Evil. Aber das meiste ist doch öde Massenware, oder?"



Michael Perzlmayr (20), Abiturient
„Ich find's blöd, daß Titel wie NHL 99 als Vollpreisspiele angeboten werden, das sind doch Updates! Da fehlen wirklich neue Ideen."

Nächstes Thema

Einer der Befragten sprach es an: **Wächst der Hardwarehunger moderner Spiele zu schnell?** Wer sich mit einem 3D-Beschleuniger der ersten Generation im Rechner gestern noch auf der (zukunfts-)sicheren Seite wähnte, sieht sich heute schon wieder mit einer Modellflut konfrontiert – und einen P2 bekommt auch niemand auf sein Sockel 7-Board gelötet. Doch die Software scheint immer nach dem Neuesten und Besten zu verlangen – kann, darf, soll oder muß das gar so weitergehen?

Wie es mit unserer Umfrage weitergeht, liegt aber ganz bei Ihnen: Wir freuen uns über Themenvorschläge an die nebenstehende Adresse!

Joker Verlag
„Stadtgespräch"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: jokerpost@aol.com

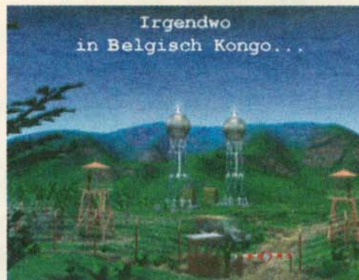
Vollversion



Erst diesen April strich Bernhard Ewers, der Kopf hinter dem großen Klassiker „Battle Isle", für seine neue Rundenstrategie im Joker-Test satte **87 Prozentpunkte nebst Hit** ein. Und was vor wenigen Monaten noch 90 Mark gekostet hat, offerieren wir Ihnen hier und heute auf der Begleit-CD!

Wir schreiben die 30er Jahre. Sie sind Agent, und Ihr Auftrag lautet: Heben Sie den Unterschlupf des internationalen Verbrechersyndikats R.A.T. aus. Um diesen zu finden, müssen Sie sich mit ihren detailliert animierten Einheiten durch **21 komplett gerenderte Terrains in 4 verschiedenen Szenarien** rund um den Globus kämpfen – vom tropischen Regenwald Belgisch Kongos über das ewige Eis Grönlands und die Wüste Mexikos bis in das tibetanische Hochland.

Für jede Mission stellen Sie eine zum Auftrag (Sabotage, Rettungsaktion usw.) passende Truppe auf und rüsten sie entsprechend aus. Über Vor- und Nachteile der verfügbaren Motorräder, Autos, Transporter, Jeeps, Panzer, Flugzeuge und Schiffe informiert Sie das ausführliche **Online-Lexikon**. Sollte Ihre Mission ein Erfolg sein, wirkt sich das bei der nächsten aus – für Fehlschläge gilt das freilich auch, denn erst nach Abschluß eines Szenarios wird der Truppenvorrat wieder aufgestockt. Aber vielleicht können Sie Ihre Verluste zwischenzeitlich ja ausgleichen, indem Sie feindliche Fahrzeuge kapern? Die Möglichkeiten in diesem ungeheuer motivierenden Spiel sind schier unbegrenzt!







Mit viel Flair der 30er Jahre stimmt das Renderintro auf den ersten Auftrag ein: Eine Opiumplantage mitten im afrikanischen Dschungel muß ausgehoben werden



Das Online-Lexikon liefert detaillierte Beschreibungen aller Fahrzeuge und Ausrüstungsgegenstände



Runde für Runde sind Aktionspunkte der Schlüssel zum Erfolg: bewegen, angreifen und/oder benutzen?



Stimmungsvolle deutsche Sprachausgabe verrät das nächste Einsatzziel, zusätzliche Informationen werden während der Mission nachgereicht



Sechs Extra-Karten garantieren Strategiespaß für bis zu sieben Multiplayer via Modem, Netzwerk oder Internet

Dunkle Manöver

(Trinode Entertainment/Modern Games)

Brillante Rundenstrategie vom Kopf hinter „Battle Isle"

Originaltest	Ausgabe 4/98, 87 Prozent, Hit
Features	21 Solo-Missionen in 4 Grafikszenarien (SVGA, komplett gerendert), 6 zusätzliche Karten für bis zu 7 Multiplayer via Modem, Netzwerk oder Internet, Online-Lexikon
Steuerung	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch inkl. Sprachausgabe
Mindestkonfiguration	P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98/NT4 und Soundkarte
Handbuch & Installation	Illustrierte deutsche Anleitung und Tips auf der CD-ROM; keine Installation erforderlich – das Spiel läuft direkt von CD

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

VOLLVERSION
Dunkle Manöver

SPECIALS
Pizza Syndicate Wettbewerb
Star Trek: Der Aufstand (MPEG-Trailer)
Joker-TV: Level X (MPEG-Video)

DEMOS
Dethkarz
Hanse 1480

PC JOKER HEFT & SPIEL 12/98 • Vollversion: Dunkle Manöver • CD 1

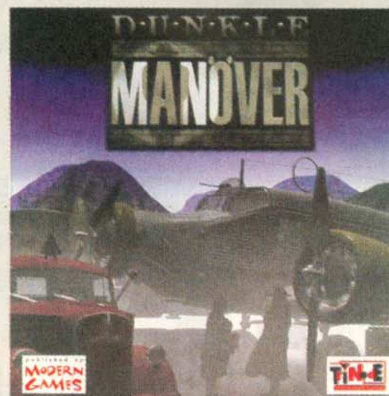


Installation und Start

Wählen Sie im Jokermenü unter „Vollversion" den Punkt „Dunkle Manöver" an. Lesen Sie bitte den kurzen Infotext und klicken Sie auf „Installieren". Das Spiel benötigt DirectX 5.0, das Sie in dem nun folgenden Menü optional installieren können. Mit einem Klick auf „Spiel starten" läuft „Dunkle Manöver" direkt von CD, eine Installation auf der Festplatte ist nicht erforderlich. **ACHTUNG:** Das Spiel läuft unter Windows 95/98/NT 4, jedoch NICHT unter DOS!

Handbuch & Tips

Auf der CD Nr.1 finden Sie im Ordner „Handbuch" das **vollständige deutsche Manual inklusive sämtlicher Originalillustrationen** im PDF-Format für den Adobe Acrobat Reader (installierbar über den Menüpunkt „Goodies" von der CD Nr.2) sowie alternativ als Word- und Txt-Dokumente.
In gleicher Form und an gleicher Stelle finden Sie auch **Lösungshilfen zum Spiel.**



Jewel-Case-Inlays zum Ausdrucken

Damit Sie das Magazin nicht zerschnipseln müssen und Ihre Joker-Softwaresammlung trotzdem übersichtlich archivieren können, finden Sie die CD-Inlays zusätzlich **auf CD Nr.1 im Verzeichnis CDInlets** als Bitmaps. Einfach ausdrucken, ausschneiden und einlegen!

Tom Clancy's RAINBOW SIX



FEATURES

- die ultimative Kombination aus Strategie und 3D-Action
- die Story und Charaktere basieren auf dem neuesten Tom Clancy Bestseller
- 16 einzigartige Missionen in unterschiedlichen Einsatzgebieten
- 20 spielbare Charaktere mit persönlichen Eigenschaftswerten
- Multiplayer-Unterstützung mit verschiedenen Spielmodi per Netzwerk oder Internet
- unterstützt 3D-Grafikkarten via Direct 3D

AWARDS/PRESSESTIMMEN

PC PLAYER 80%: „Man hat wirklich das Gefühl, Mitglied eines Antiterror-Kommandos zu sein."



PC GAMES 86%: „Rainbow Six fasziniert von der ersten Minute an durch die ausgewogene Mischung aus Strategie- und Actionelementen."

PC Joker 83%: „Hut bzw. Helm ab vor einer derart realistischen Verknüpfung von Vorbereitungsstrategie und Action."

PC Action 82%; Multiplayer 89%: „Rainbow Six bietet alles, was ich von einem anspruchsvollen 3D-Shooter erwarte."

Gamesmania Award of Excellence 8,5/10: „Für anspruchsvolle Actionfreunde, Taktiker und Simulationsfans gleichermaßen ist Rainbow Six das Spiel des Monats."



Produktinfo 021













Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!



12/98 CD 2

DEMOS

3D Ultra Nascar Pinball
Caesar 3
Das fünfte Element
Grand Prix Legends
Hard Truck: Road to Victory
Heart of Darkness
iF/A-18E Carrier Strike Fighter
Need for Speed 3
Oddworld 3: Abe's Exoddus
Populous 3: The Beginning
Powerslide
Racing Simulation 2
S.C.A.R.S.
Survival
Viper Racing
WW2 Fighters

plus PATCHES, GOODIES und SHAREWARE

PC JOKER HEFT & SPIEL 12/98 • Demos, Goodies und Patches • CD 2

DEMOS

3D Ultra Nascar Pinball
Caesar 3
Das fünfte Element
Grand Prix Legends
Hard Truck: Road to Victory
Heart of Darkness
iF/A-18E Carrier Strike Fighter
Need for Speed 3
Oddworld: Abe's Exoddus
Populous 3: The Beginning
Powerslide
Racing Simulation 2
S.C.A.R.S
Survival
Viper Racing
WW2 Fighters

SHAREWARE

1. FC Kaiserslautern Fan Stats (Datenbank mit Vereinsdaten)
BvA (Bestimmen von Akkorden)
Cheat Up 99 (Cheats und Lösungen im HTML-Format)
PC Monstar (Cheats, Lösungen als Windows-Helpfile)

GOODIES

Acrobat Reader 3.0
Clean Center 4.0
DirectX 6.0 (aktuelle Gerätetreiber für Win 95/98)
Elsa Grafikkartentreiber für Victory, Winner und Erazor
Hexeditoren für DOS und Win
mIRC v5.31
QPV 1.7e
Quicktime 3.0
Savegame Editor Construction Kit
Univesa-Treiber (DOS & Win)
Winzip 95

PATCHES

Battlezone (alle Versionen auf v1.4)
Bladerunner (Updates für CD- und DVD-Fassung)
Dark Earth (Update auf v1.1)
Descent: Free Space (Update auf v1.04)
Diablo (Update auf v1.07)
Dominion: Storm Over Gift 3 (Update v1.0 auf v1.2)
F-22 ADF (Direct3D- und Glide-Patches für deutsche Version 5.144)
Final Fantasy 7 (Patch für Riva-Karten und Laptops, nur für englische Version)
Forsaken
Gunmetal (v1.0 auf v1.31)
H. E. D. Z.
iF/A-18E Carrier Strike Fighter (v1.0 oder v1.1 auf v1.2)
I-War (3Dfx-Update für europäische Version)
M.A.X. 2 (US-Version auf v1.4)
Might & Magic 6 (deutsche Version 1.0 auf 1.1d)
Panzer Commander (v1.0 auf v1.2, v1.1 auf v1.2)
Tex Murphy (deutsche Version auf v1.03)
Vigilance (Update auf v1.3)

Die Begleit-CD

3D Ultra Nascar Pinball



GENRE: Flipper
UMFANG: voll spielbarer Tisch
BESONDERHEIT: Demo endet, wenn der Score 2 Millionen erreicht
SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 35 MB auf der HD

Caesar 3

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Aufbaustrategie
UMFANG: 2 voll spielbare Missionen
BESONDERHEIT: 3 Auflösungsvarianten zwischen 640 x 480 und 1024 x 768 Pixeln wählbar
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 39 MB auf der HD

Dethkarz

Test in dieser Ausgabe



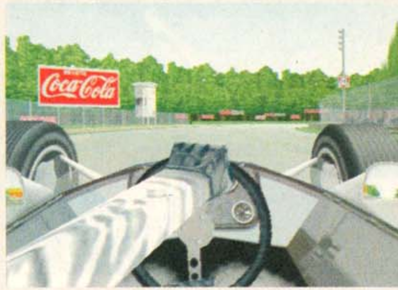
GENRE: Autorennen mit Waffen
UMFANG: ein Auto und ein Kurs
BESONDERHEIT: Demo auf CD Nr. 1, läuft nur mit 3D-Turbo
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, 3Dfx- oder Direct3D-Beschleunigerkarte, Win 95/98, DirectX 6 (auf CD Nr. 2) und 50 MB auf der HD

Das fünfte Element



GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: 2 Helden mit jeweils 7 Minuten Spielzeit
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD, unterstützt 3Dfx- und Direct3D-Karten
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD)

Grand Prix Legends



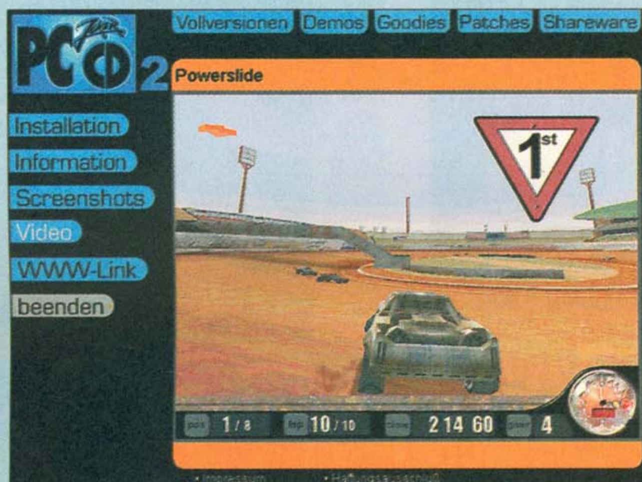
GENRE: Historische F1-Rennen
UMFANG: 3 Fahrzeuge in Monza
BESONDERHEIT: Simulation der Saison von 1967, speicherbare Replays, unterstützt 3D-Karten (3Dfx und Rendition Verité), komplett deutsch
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 34 MB auf der HD

Hanse 1480: Das Vermächtnis



GENRE: Wirtschaftssimulation
UMFANG: Exklusiv-Video
BESONDERHEIT: läuft komplett von CD Nr.1
SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Unsere Menüoberfläche



…präsentiert sich im 32 Bit-Design mit tollen Funktionen: **Screenshots zu jedem Programm** bei der Auswahl, ein Info-Button sowie **direkter Start bzw. Installation aus dem Menü heraus**. Auch das Internet ist nur noch einen Mausklick entfernt, denn der **WWW-Link-Schalter** katapultiert Sie direkt auf die Homepage oder Fan-Sites zum jeweiligen Spiel. Dazu kommen **Specials** wie der Kinotrailer zum neuen Star-Trek-Film und ein Rohschnitt unserer TV-Show „Level X".

Neu ist zudem die **verbesserte Benutzerführung**, indem nur noch jene Funktionen aufscheinen, die jeweils auch tatsächlich angewählt werden können.

Aktuelle Patches

…finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches" zu nachfolgenden Spielen. Sie werden in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie im Ordner „Goodies" das DOS-Programm **pkunzip.exe** sowie die menügesteuerte Variante **Winzip** für Win 95/98.

Battlezone
alle Versionen auf V 1.4
Bladerunner
Updates für CD- und DVD-Fassung
Dark Earth
Update auf V 1.1
Descent: Free Space
Update auf V 1.04
Diablo
Update auf V 1.07
Final Fantasy 7
Patch der englischen Version für Riva-Karten und Laptops
Dominion: Storm over Gift 3
Update V 1.0 auf V 1.2
F-22 ADF
Direct3D- und Glide-Patches für deutsche Version 5.144
Forsaken
Bugfixes, Update auf DirectX 6
Gunmetal
V 1.0 auf V 1.31
iF/A-18E Carrier Strike Fighter
V 1.0 oder V 1.1 auf V 1.2
I-War
3Dfx-Update für europäische Version
H.E.D.Z.
Update für Benutzer von Win 95 4.00.950 und 4.00.950a
M.A.X. 2
US-Version auf V 1.4
Might and Magic 6
deutsche Version 1.0 auf 1.1d
Panzer Commander
V 1.0 oder V 1.1 auf V 1.2
Tex Murphy
deutsche Version auf V 1.03
Vigilance
Update auf V 1.3

Demos, Patches und Goodies

Hard Truck: Road to Victory



GENRE: LKW-Rennen
UMFANG: spielbarer Kurs, Netzwerk-Option für Multiplayer
BESONDERHEIT: unterstützt Direct3D-Karten
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98/NT4, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 60 MB auf der HD

Heart of Darkness



GENRE: Actionadventure
UMFANG: voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: Spielstand wird automatisch gespeichert
SYSTEM: 486 DX2 mit 16 MB RAM, Win 95/98/NT4, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 84 MB auf der HD

iF/A-18E Carrier Strike Fighter



GENRE: Flugsimulation
UMFANG: voll spielbare Mission
BESONDERHEIT: unterstützt Direct3D-Karten
SYSTEM: P166 mit 24 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 55 MB auf der HD

Need for Speed 3



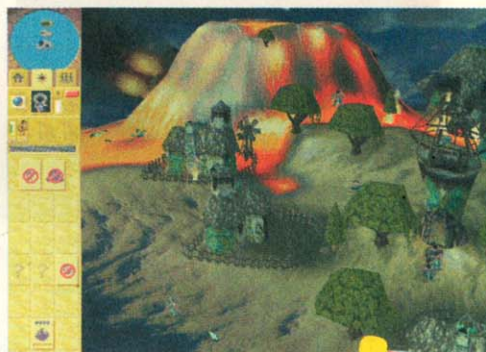
GENRE: Autorennen
UMFANG: eine voll spielbare Strecke
BESONDERHEIT: Demo wählt zufällig zwischen Einzelrennen und Verfolgungsjagd, unterstützt 3Dfx- und Direct3D-Karten
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 20 MB auf der HD

Oddworld: Abe's Exoddus



GENRE: Actionadventure
UMFANG: voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: Demo enthält auch komplettes Intro
SYSTEM: P166 MMX mit 16 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 40 MB auf der HD

Populous 3: The Beginning



Test in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Götterstrategie
UMFANG: 3 Solo- und ein Mehrspieler-Level plus Tutorial
BESONDERHEIT: unterstützt Direct3D-Karten
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6 (auch auf dieser CD) und 35 MB auf der HD

Goodies

Acrobat Reader 3.0
Dokumentenbetrachter für DOS/Win
Clean Center 4.0
Installationsmonitor
NEU **DirectX 6.0 Core**
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98
Elsa-Treiber
Treiber für Grafikkarten
Hexedit
Hexeditor für DOS/Win
mIRC v5.31
Zugangssoftware zum Internet Relay Chat
pkunzip
DOS-Entpacker
QPV 1.7e
Bildbetrachter für DOS
QuickTime 3.0
Videoplayer für Win 95/98/NT
Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen
Univesa 2.0
Univesa-Treiber für Grafikkarten
Winzip 95
Packer/Entpacker für Win 95/98

Special: Joker TV



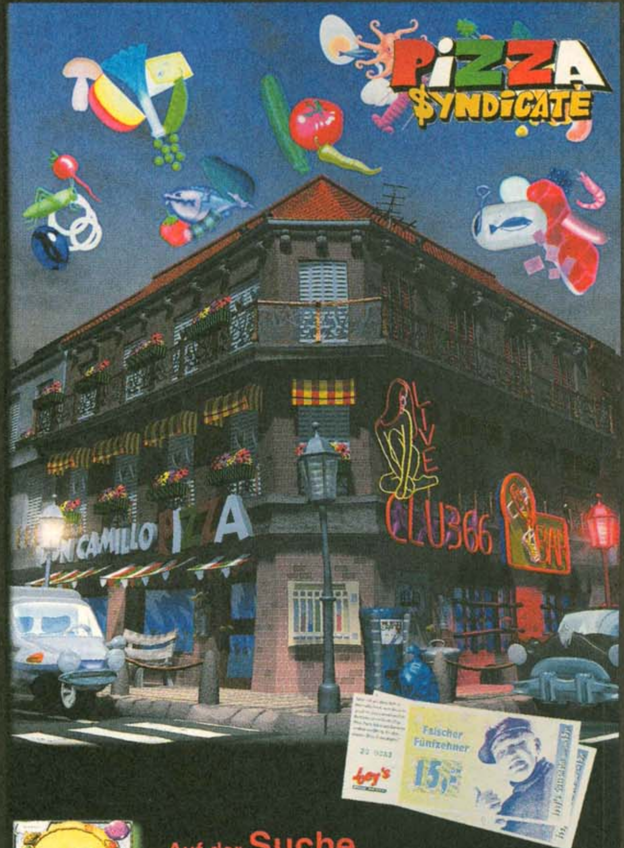
Verbrachten Sie jenen denkwürdigen Samstag vormittag am 31. Oktober vor dem Fernsehgerät, als Joker-Redakteur Trille sein SAT 1-Debüt in der Sendung „Level X" gab? Falls ja, hat Ihnen die Begleit-CD trotzdem etwas Neues zu bieten: Unter dem Menüpunkt „Special" finden Sie auf der CD Nr.1 die erste Rohfassung als MPEG-Video. Ein **exklusiver Mitschnitt**, der in dieser Form nie auf Sendung ging!

Star Trek: Der Aufstand



Silvester bringt den Fans ein Wiedersehen mit Captain Picard und seiner Crew, denn am 31. Dezember startet „Star Trek: Der Aufstand" in den deutschen Lichtspielhäusern durch. Auf der Begleit-CD Nr.1 finden Sie unter der Rubrik „Special" den **originalen deutschen Kinotrailer** als MPEG-Video. Eine Minute und 40 Sekunden, in denen der Kapitän der zweiten Enterprise-Generation die Föderation verrät!

Virtuelle Pizzabäcker gesucht!





Bald schiebt Software 2000 mit „Pizza Syndicate" den Nachfolger zur populären Wirtschaftssim „Pizza Connection" in den Ofen. Auf der CD Nr.1 wartet darum jetzt eine Demo, mit der PC-Pizzabäcker tolle Preise gewinnen können!

HAUPTGEWINN:

100 Gutscheine für „Joey's Pizza Service"

PREISE:

10 Überraschungspakete mit dem Spiel „Pizza Syndicate"

So funktioniert's: Starten Sie die Demo zu „Pizza Syndicate" aus dem Jokermenü der CD Nr. 1 (das Programm läuft direkt von CD) und belegen Sie laut Online-Anleitung einen Teigfladen möglichst originell mit einer Auswahl von über 80 Zutaten. Das Rezept muß der Jury in Eutin bis zum 12.12.1998 auf Diskette vorliegen (Einsendeschluß laut Poststempel), die Mitarbeiter des Joker Verlages und von Software 2000 sind nicht teilnahmeberechtigt.
Es wird nur eine Zusendung pro Teilnehmer akzeptiert, bei gleichwertigen Ergebnissen entscheidet das Los, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gutscheine werden nur 1999 im Liefergebiet von „Joey's Pizza Service" akzeptiert – ob eine der 100 Filialen deutschlandweit in Ihrer Nähe ist, können Sie unter der Internetadresse http://www.joeys.de erfahren. Wir wünschen guten Appetit und viel Glück!

EINSENDEADRESSE: Software 2000
Stichwort: Pizza Competition
Postfach 110 D-23691 Eutin





SOFTWARE 2000

Powerslide



GENRE: Autorennen
UMFANG: eine Strecke, 4 Autos, 12 Piloten
BESONDERHEIT: unterstützt 3Dfx- und Direct3D-Karten
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 20 MB auf der HD

Racing Simulation 2



GENRE: F1-Simulation
UMFANG: ein voll spielbares Rennen in Monaco
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD, 3Dfx oder Direct3D-Turbo erforderlich
SYSTEM: P133 mit 24 MB RAM, 3D-Karte, Win 95/98 und ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD)

S.C.A.R.S.



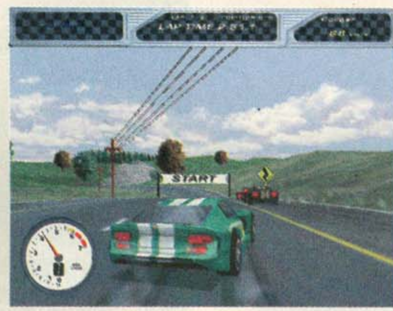
GENRE: futuristisches Autorennen
UMFANG: voll spielbare Strecke
BESONDERHEIT: unterstützt Direct3D-Karten
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 14 MB auf der HD

Survival



GENRE: 3D-Action
UMFANG: 2 spielbare Missionen
BESONDERHEIT: Demo mit neuer Grafik, 3Dfx-Karte erforderlich
SYSTEM: P200 mit 3Dfx-Karte, 16 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 20 MB auf der HD

Viper Racing



GENRE: Autorennen
UMFANG: 2 Runden auf einer Strecke
BESONDERHEIT: Multiplayer-Modus auch in der Demo verfügbar, unterstützt Direct3D-Karten
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 40 MB auf der HD

WW2 Fighters



GENRE: Flugsimulation
UMFANG: 2 zufällig ausgewählte Missionen mit 6 Minuten Zeitlimit
BESONDERHEIT: benötigt Direct3D- oder 3Dfx-Karte
SYSTEM: P200 mit 3D-Karte, 32 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 63 MB auf der HD

Shareware von Lesern

1. FC Kaiserslautern Fan Stats
Datenbank zum Fußballverein
BvA
Programm zum Bestimmen von Akkorden
Cheat Up 99
Cheats und Lösungen zu diversen Spielen im HTML-Format
PC Monstar
Cheats und Lösungen zu diversen Spielen als Windows-Helpfile

Möchten Sie Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail mit Ihren Spielen, Tools, Bildern oder Musiktracks an nachstehende Adresse. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich dabei um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-MAIL: mtrier@pcjoker.de

TOTAL AIR WAR

„Die momentan beste Flugsimulation bietet auch noch eine Menge taktische Tiefe" Pc Player 11/98 • 85% Goldplayer

Beste Noten für TAW:

Powerplay 11/98 • 85%
PcGames 11/98 • 87%
PcJoker 11/98 • 81%
GameStar 11/98 • 87%
Pc Action 10/98 • 84%



• Totale Simulation

- 4,5 Mio. qKm gerenderte Landschaft mit wechselnden Licht- und Wetterbedingungen
- Atemberaubende Bilder der Smart View Kameras
- 60 verschiedene Flugzeuge und 36 verschiedene Waffensysteme



• Totale Strategie

- 10 herausfordernde Missionen, die sich immer wieder neu generieren
- Intelligentes Kommunikationssystem mit über 10.000 Wörtern



• Totale Action

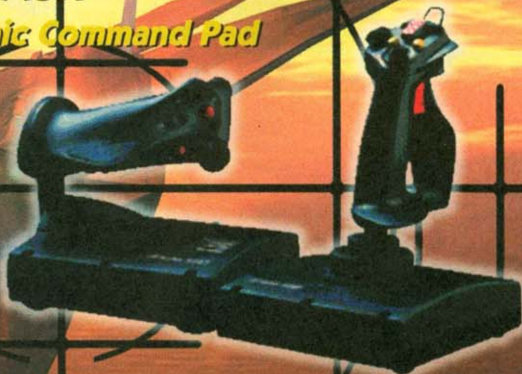
- Jump-Function
- Alarmstarts

Die totale Kontrolle von

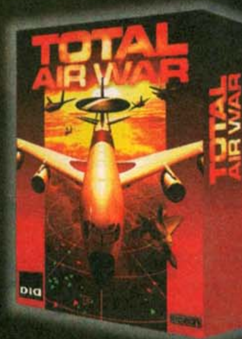
Saitek



PC DASH
Graphic Command Pad



X36 CONTROL SYSTEM



Jetzt im Handel

Produktinfo 030

GORKY 17


Gänsehaut statt Aprilscherz: Gorky 17

Eine aufwendige **Mischung aus SF-Rollenspiel, Gruselabenteuer und rundenbasierten Kämpfen** bereitet Topware für kommenden April vor: *Gorky 17* entführt uns in das Jahr 2008, wo NATO-Truppen in einem ehemals russischen Geheimlabor auf seltsame Kreaturen stoßen – da waren wohl mal wieder die Genpfuscher am Werk! Als Kommandant einer Spezialeinheit wird es Aufgabe des Spielers sein, das Iso-Gelände und dessen Geheimnisse zu erkunden. Dazu verspricht der Hersteller eine intuitiv beherrschbare Steuerung, Cut-Szenen mit Schockeffekten sowie spektakuläre Ausleuchtung der Grafik unter Direct3D.

3D ULTRA NASCAR PINBALL

Noch in diesem Jahr möchte Sierra Reifen und Kugeln in einem Spiel rollen lassen: Für den **Flipper zur amerikanischen Rennserie** konnten sogar die Starpiloten Dale Earnhardt, Bill Elliott, Terry und Bobby Labonte gewonnen werden – sie halten ihre Köpfe für vier überbreite „3D-Rennstrecken" hin.

Siehe auch Begleit-CD



Flippern mit vier US-Starpiloten: 3D Ultra Nascar Pinball

WORLD LEAGUE SOCCER '99

Vor die aktualisierte Edition ihres Fußballspiels werden Silicon Dreams und Eidos den Liverpooler Topkicker **Michael Owen als Zugpferd** spannen. Gegenüber dem Vorgänger wird das Sequel um Surroundsound und neue Stadien erweitert, auch die Grafik am Platz und die KI der Spieler will man überarbeiten. Anpfiff ist voraussichtlich noch dieses Jahr.


Hübscher, schneller, handlicher: World League Soccer 99

MADE IN GERMANY

Die deutsche Spieleschmiede Soft Enterprises will im kommenden Halbjahr den von US-Produkten dominierten Markt aufmischen. Ob das im Januar/Februar gleich **Twisted Mind** gelingt, scheint freilich trotz knuffiger Direct3D-Optik etwas fraglich – das Knobelgenre ist derzeit nun mal nicht ganz so beliebt. 3D-Egoshooter sind es durchaus, weshalb wir **Skout** im März bessere Chancen einräumen: Eine futuristische Story, missionsbasierte Action, knifflige Rätsel, clevere Computergegner und schicke 3D-Optik sollen aus den 21 Abschnitten echte Alternativen zum neuen Referenztitel „Half-Life" machen.
Actionreich geht es dann im Mai mit der Fortsetzung zu „Project Paradise" weiter. **Project Darkside** wird ein 3D-Draufsichtshooter mit Adventure-Elementen, zahllosen Grafikeffekten, einem breiten Waffenarsenal inkl. Fahrzeugen sowie furchteinflößenden Endgegnern.


Knobeln ohne Reue: Twisted Mind


Ballern ohne Gnade: Project Darkside

STRATEGEN-PLASTIK


Ab Januar zu haben: Plastikkrieger für Echtzeitstrategen

Gemeinsam mit Sierra vertreibt der amerikanische Developer Blizzard im neuen Jahr ein **Set mit fünf Actionfiguren aus dem War- und Starcraft-Universum**. Ob Mensch, Ork, Protoss oder Zerg, die Kunststoffkrieger sind jeweils rund 15 cm groß und sollen im deutschen Spielzeughandel ebenso offeriert werden wie in Softwarefachgeschäften.

COMPUTER 98



Vom 13. bis 15. November eröffnet Regierungspräsident Dr. Franz-Josef Antwerpes am Kölner Messegelände wieder die Verkaufsmesse für jedermann. Highlight am Eidos-Stand ist die Human Table Soccer-Competition, und Software 2000 lädt am Samstag einen Star aus der TV-Serie „Gute Zeiten, schlechte Zeiten" ein. Zahlreiche Spieleneuheiten, ein Internetcafé, Seminare und eine große Showbühne (unter anderem mit der Dancefloortruppe „Annex") sind außerdem angekündigt. Weitere Informationen zu Öffnungszeiten, Preisen, weiteren Ausstellern etc. finden Sie auf der Homepage **www.computer98.de**

ACTIVISION AM STAR TREK





Ab Silvester in deutschen Kinos, heute schon auf der Begleit-CD: Star Trek – Der Aufstand

In den kommenden zehn Jahren darf ausschließlich Activision Spiele um die Enterprise-Kapitäne Kirk, Picard und Janeway auf den Markt beamen: Der US-Publisher hat Viacom einen exklusiven Lizenzvertrag abgerungen, der die Rechte an „Raumschiff Enterprise", „Voyager" sowie sämtlichen Ablegern aus dem großen Star-Trek-Universum umfaßt.
Erstes Umsetzungsobjekt wird das neue Kinoabenteuer der „Next Generation": In **Star Trek – Der Aufstand** (startet am 11. Dezember in den Staaten, exakt 20 Tage später auch hierzulande) plant ein finsterer Bösewicht die Auslöschung eines kompletten Planeten. Wer mehr wissen möchte, der werfe einen Blick auf den Trailer der aktuellen Begleit-CD.



HORDES

Gemeinsam bereiten System 3 und GT Interactive bis zum März 1999 einen **Mix aus Echtzeit- und Rundenstrategie** vor: Der Spieler soll die Geschicke des Lichtvolkes im Kampf gegen Schattenwesen mitbestimmen. Wenn am archaischen Draufsichtgelände schließlich Magier, Steinschleuderer und Echsenkavallerie auf Orks, Monstertruppen und Feuerkatapulte treffen, dann entweder auf einer rundenbasierten Gesamtkarte oder in Bodennähe und Echtzeit.



Archaischer Strategiemix im März: Hordes

TÜRKEIURLAUB ZU GEWINNEN!



Mit Egmont gewinnen und dem Winter entkommen: Anläßlich der aktuellen Veröffentlichung des Grafikabenteuers „Byzantine – Tod in Istanbul" schickt der Leinfeldener Publisher den glücklichen Sieger dieses Wettbewerbs samt Begleitung in den sonnigen Süden!

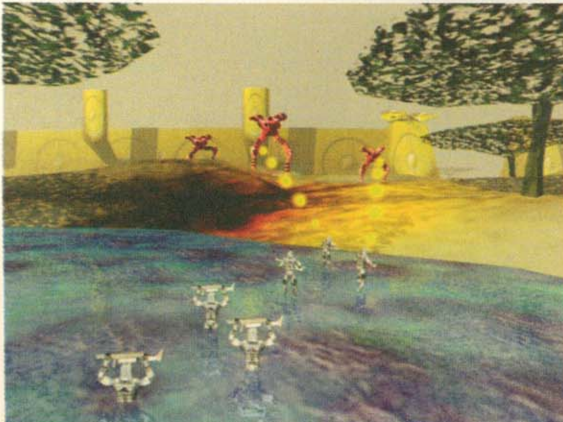
HAUPTGEWINN:
1 Woche Türkei für 2 Personen inkl. Flug und Hotel nach Terminabsprache
PREISE:
20 x das Renderabenteuer „Byzantine – Tod in Istanbul"

Das mit Discovery Multimedia gemeinsam entwickelte Adventure „Byzantine – Tod in Istanbul" handelt in der türkischen Metropole, wo man als US-Reporter der verschollen geglaubten Krone Konstantins nachjagt. Weil aber fast jedermann auf das wertvolle Kleinod scharf zu sein scheint, entwickelt sich ein spannender Thriller um Geld, Macht und Mord. Die sechs CD-ROMs bieten u.a. aufwendig produzierte Filmsequenzen mit 40 Schauspielern, völlige Bewegungsfreiheit in 120 verschiedenen 360°-Panoramakulissen sowie packende Rätsel. Wir bieten die passende **PREISFRAGE: Wie hieß die Stadt Istanbul früher?** Wer kein Lexikon besitzt, sollte die zwei gültigen Antworten mal im Test des Games in der Ausgabe 10/98 nachlesen…
Die Preise werden unter Ausschluß des Rechtsweges unter allen richtigen Einsendungen verlost; nicht teilnahmeberechtigt sind Mitarbeiter des Joker Verlags und von Egmont Interactive. Einsendeschluß ist der 24. November laut Poststempel, die Zieladresse lautet:

Joker Verlag • Kennwort: Byzantine •
Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham •

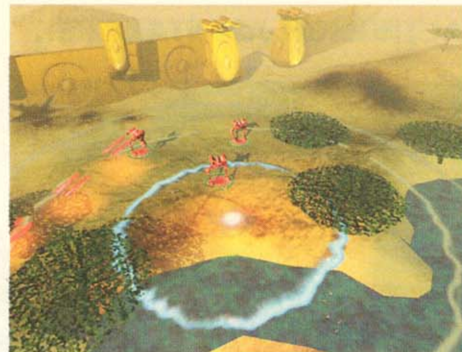
E-Mail: abo@pcjoker.de (nicht nur für Abonnenten!)

DARK REIGN 2



Grafik de Luxe: Man beachte die Wasserspiegelungen!

Noch bis zum Mai werden Activision und das Newcomerteam von Pandemic an ihrer neuen 3D-Strategie basteln. Mangelnde Erfahrung kann man den Entwicklern dabei kaum vorwerfen, denn Pandemic besteht zur Hälfte aus ehemaligen Aktivisten – darunter auch Josh Resnick, der Kopf hinter dem Vorgänger.



Neu bei Dark Reign 2 ist u.a. die atmosphärische Ausleuchtung des 3D-Geländes

Wesentliche Neuerung des Sequels ist eine leistungsfähige 3D-Engine für beliebige Zooms und Schwenks quer über das Gelände. Versprochen sind weiterhin viel Komplexität bei vereinfachtem Handling sowie eine packende Story, die sich über einen Zeitraum von 150 Jahren erstreckt.





SEVEN KINGDOMS 2

Für das kommende Frühjahr plant Interactive Magic eine neue Offensive in den sieben Königreichen: Mit zwölf mythischen Völkern, sieben neuen Monstern, überarbeitetem 3D-Terrain, vom Zufall beeinflußtem Kampagnensystem und vereinfachter Steuerung wollen die Mannen um Entwicklungsleiter Trevor Chan die 85 Joker-Prozent des Vorgängers vom Dezember 1997 übertreffen.

MIDDLE EARTH



Das aufwendigste Online-Rollenspiel aller Zeiten will Sierra im dritten Quartal kommenden Jahres (also etwa zeitgleich mit dem neuen Tolkien-Movie) ins Netz stellen: Die aus der klassischen Fantasy-Saga „Herr der Ringe" entliehene „Mittelerde" bietet dann bis zu 10.000 Menschen, Hobbits, Elfen und Zwergen Platz. Einen Rechner mit 300 MHz, 32 MB RAM, Direct3D-Beschleuniger und 500 freien MB auf der Festplatte vorausgesetzt, soll den Spieler eine riesige 3D-Welt mit Dialog-, Wetter-, Gilden- sowie Handelssystem, Karriereplanung und Kämpfen erwarten. Riesig bedeutet dabei, daß ein Fußmarsch von einem Ende zum anderen zumindest eine Stunde dauern würde! Näheres unter **www.middle-earth.com**.

Wußten Sie übrigens

...daß die Mannheimer Schiffsbauer von Massive Developments derzeit **Schleichfahrt 2** auf Kiel legen? Gerade bei der Grafik will das Sequel zur erfolgreichen U-Boot-Sim Maßstäbe setzen – Stapellauf Ende '99.

...daß Looking Glass und Irrational Games am SF-Rollenspiel **System Shock 2** arbeiten? Basis ist die 3D-Engine des kommenden Actionabenteuers „Dark Project", aufgewertet mit angeblich innovativen Rolli- und Multiplayerelementen.

...daß die Bitmap Brothers nach gut zwei Jahren ein Sequel zu „Z" in Angriff nehmen? **Z2** will 3D-Echtzeitstrategie mit Rollenspielelementen und schwarzem Humor verknüpfen. Release ab Weihnachten '99 über GT Interactive.

...daß die USK eine Freigabe ab 18 für Activisions heißerwarteten Egoshooter **Sin** erteilt hat? Was in der Praxis soviel heißt, wie daß es tatsächlich auch hierzulande verkauft wird – in entschärfter Fassung.

...daß einen **400 MHz-Rechner, Soundkarten und Force Feedback Sticks gewinnen** kann, wer zwischen 2. und 8. November die Demo zu Heavy Gear 2 von der Firmenpage www.activision.com lädt und sich registrieren läßt?

...daß der Vertrieb der in der letzten Ausgabe mit einem Hit geehrten Compilation **Best of Games Vol.1** von Topware aus wettbewerbsrechtlichen Gründen untersagt wurde? Ergo kommt das steile Teil von EA, Virgin und Infogrames mit Verspätung (aber gleichem Inhalt) **unter dem Titel Play the Games Vol. 1** in den Handel.



EIN OSCAR FÜR ABE

Oddworld Inhabitants reicht dieser Tage **„Abe's Exoddus" bei der amerikanischen Filmakademie** ein – mal sehen, ob die gut 30 Minuten Rendermovie des kommenden Plattformers in der Kategorie „Animated Shortfilm" (Trickfilm) tatsächlich für einen Oscar nominiert werden.

NIE WIEDER RAUBKOPIEN?



Arbeitet mit nicht duplizierbaren Daten: der Hardware-Kopierschutz Sysiphus

Der **hardwarebasierte Kopierschutz Sysiphus** des Hamburger Kopierwerks OK Media macht der Softwarepiraterie möglicherweise bald ein Ende. Beim Vervielfältigen von CD-ROMs werden hier auf den Rohlingen versteckte Daten untergebracht, die zumindest handelsübliche CD-Brenner nicht duplizieren. Das Verfahren soll auch günstiger kommen als bisher verwendete Softwaretechniken – bleibt zu hoffen, daß die Hersteller den Preisvorteil an ihre ehrlichen Kunden weitergeben.

„Warum lügen Spielehersteller bei den Systemvoraussetzungen?"



(Thorsten Moe, Marketing Director bei GT Interactive, fordert mehr Ehrlichkeit auf Spielepackungen)

Da lese ich im PC Joker von beeindruckenden Grafikeffekten, nie dagewesenem Tempo, genialem Bump-Mapping und multiplen Texturen. Mein Herz schlägt höher, ich renne zum nächsten Händler – ja, auch Mitarbeiter der Branche müssen Spiele *kaufen*! – vergleiche die Systembeschreibung auf der Packung mit meinem Rechner und entschließe mich zuzuschlagen. Doch auf die Installation folgt viel zu oft Ernüchterung statt Begeisterung!
Obwohl mein privater P166 noch knapp über dem üblicherweise verlangten Mindestniveau liegt, kann häufig von Optik und Gameplay in Perfektion keine Rede sein. Statt dessen muß ich die Grafikdetails herunterregeln, bis das Ergebnis mit den Screenshots in meinem Leib- und Magenblatt kaum noch Ähnlichkeiten aufweist. Gut, daß man als PC-Gambler gelegentlich sein System tunen muß, damit habe ich mich abgefunden. Aber warum schreiben Spielehersteller auf ihren Packungen von technischen Voraussetzungen, unter denen die Software dann doch nicht vernünftig läuft? Um mehr zu verkaufen vermutlich, schon klar – aber fair ist das nicht. Und Asche auf unser Haupt, denn das ist mir auch bei eigenen Produkten schon passiert.
Aus Erfahrung klug geworden, gelobe ich für GT Interactive Besserung: Wir werden die Mindestanforderungen zukünftig eher höher als zu niedrig ansetzen. Dann, und nur dann, weiß jeder Käufer, was ihn erwartet. Wäre schön, wenn der Rest der Branche mitzieht!

DEUTSCHES ENTWICKLER-MEETING

Ende September trafen sich in Darmstadt rund 35 Entwicklerteams aus Deutschland und dem benachbarten Ausland zum Erfahrungsaustausch. Organisiert wurde das **Erste Deutsche Unterhaltungssoftware Forum (USF '98)** von Trinode Entertainment und Massive Developments. Am Plan standen neben einem erstklassigen Italomenü natürlich Präsentationen von Videos und Engines kommender Spiele; dazu Diskussionsrunden unter Teilnahme des VUD-Geschäftsführers Ronald Schäfer.
Das USF soll zukünftig fest etabliert werden, ein Internet-Forum ist ebenso geplant wie ein Treffen im kommenden Jahr. Dann aber früher, denn das kurz bevorstehende Weihnachtsgeschäft brachte bei der Premiere einige Entwickler in Terminnöte.







Rund 70 Gäste trafen sich am Darmstädter Wasserturm zur Premiere des USF '98

Messen & Termine

Clubhouse: Level X	Computer '98	Hobbytronic Computerschau	Game Developers Conference	Internationale Funkausstellung 1999
Von unserer Redaktion betreute TV-Show 14. und 28. November 1998 zwischen 8 und 11 Uhr auf Sat 1	Verkaufsmesse für Computer-Entertainment 13. bis 15. November 1998 in Köln Info: www.computer98.de Tel.: 0234/9 46 88 15	Publikumsmesse für Computer und Elektronik 17. bis 21. Februar 1999 in Dortmund Info: www.westfallenhallen.de Tel.: 0231/120 45 21	Fachmesse für Spiele-Entwickler 15. bis 19. März 1999 in San José/USA Info: www.gdconf.com/1999/homepage.html	Publikumsmesse für Elektronisches aller Art 28. August bis 5. September in Berlin Info: www.ifa-berlin.de Tel.: 030/30 38 0

Gute Zeiten, schlechte Zeiten
GT Interactive

Der New Yorker Publisher hat seine Wurzeln im Videobusiness: 1992 erkannte der Filmverleiher Good Times Inc. die wachsende Bedeutung des Marktes für Computerspiele und gründete eine „Interaktive Division". Heute zählt GT Interactive zu den ganz Großen der Branche.


Seit Oktober 1996 ist man in Hamburg, seit Ende '97 dort in der Warburgstraße ansässig


Ivana Soddu, die Geschäftsführerin von GT Deutschland



„Der Markt ist ein Minenfeld für kleine und mittlere Publisher – ein guter Grund, der größte zu werden!"
(Ronald W. Chaimowitz, GT-Vorstandsvorsitzender)

Der Name der Konzernmutter (Good Times = Gute Zeiten) übertrug sich nicht vom Start weg auf die Tochter: Streitigkeiten mit den Entwicklern verhagelten die Premiere des Rennspiels „Scorcher", während sich „Nine – The last Resort" als böser Flop am deutschen Markt erwies. Allein in den USA gelang ein Einstieg nach Maß – freilich mit hierzulande samt und sonders indizierten Titeln.

Trotz des beliebten Action-Dukes, bebenfester id-Shooter und Midways mortaler Kombattanten war der Schlager im US-Programm freilich eine Jagdsimulation. Weil die Waffennarren aus den Staaten in „Deer Hunter" nur zu gerne virtuelles Rotwild per Zielfernrohr erlegten, belegte GT monatelang die Sonnenplätze der Verkaufscharts. Im vergangenen Jahr brachen dann auch in Deutschland bessere Zeiten an: Die 3D-Echtzeitstrategie „Total Annihilation" kam bei Presse und Publikum gut an, das innovative Jump & Run „Oddworld: Abe's Oddysee" fand seine Fans, und „Unreal" gilt nach wie vor als Referenztitel im 3D-Bereich.

Über Aufkäufe (u.a. Warner Interactive und Single Trac), Kooperationen mit Entwicklern wie Bungie oder 3D Realms, und Lizenzgeschäfte mit MTV („Beavis and Butthead") oder Simon & Schuster („Star Trek – Deep Space Nine") stärkt sich GT für das kommende Jahr. Denn mögen viele Branchenkenner aufgrund des wachsenden Konkurrenzdrucks auch ein großes Publisher-Sterben vorhersagen – Riesen leben länger! (rl)

Kommende Highlights



Mit den Entwicklern von Reality Bytes tritt man ab Dezember gegen Lara an: Das 3D-Actionabenteuer **Dark Vengeance** kombiniert (Schwert-) Kämpfe aus der „Heckansicht" mit Abenteuer- und Rollenspielelementen in einem Fantasy-Szenario.



Weihnachten kehrt auch Hüpfheld Abe mit bewährtem Gameplay zurück: **Oddworld: Abe's Exoddus** mixt Action, Abenteuer und skurrile Dialoge mit perfekt eingebundenen Movies – und ist Wegbereiter für die ein Jahr später folgende Neuentwicklung **Oddworld: Munch's Oddysee**.



Im März läßt sich Rincewind, der schlechteste Zauberer der Scheibenwelt, wieder auf dem PC blicken. Für das Adventure **Discworld Noir** verspricht GT realistische 3D-Umgebung anstatt der Cartoongrafik der beiden Vorgänger – und von Autor Terry Pratchett eigens entwickelte Charaktere.



Ab April '99 streiten in **Total Annihilation: Kingdoms** vier Parteien um die Vorherrschaft in einem Fantasy-Reich zwischen Magie und Technologie. Das Sequel bindet die bewährte Echtzeitstrategie in eine komplett neue Story sowie überarbeitete 3D-Optik ein.



Ebenfalls für Ostern ist der Genre-Mix **Wheel of Time** angekündigt. Frei nach Robert Jordans Fantasy-Saga sind famose 3D-Grafik aus der „Unreal"-Engine, Action, Echtzeitstrategie und Rollenspielelemente zu erwarten.

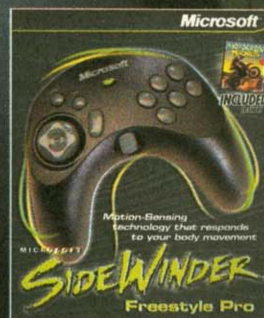




Nie wieder stillsitzen. Einfach abheben!

Vergiß einfach alles, was Du bisher erlebt hast. Der Microsoft SideWinder Freestyle Pro fesselt Dich nicht länger an den Schreibtisch, sondern folgt Dir – oben, unten, links, rechts –, wohin Du willst. Eine noch nie dagewesene Kombination aus Joystick und Gamepad. Die völlig neuartigen Bewegungssensoren übersetzen mit digitaler Präzision Deine eigenen Bewegungen im Spiel und sorgen für den ultimativen Nervenkitzel. Das ist der absolute Hype neben dem SideWinder Force Feedback Pro.

Jetzt liegt alles in Deiner Hand!









Where do you want to go today?®

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/games/sidewinder

Produktinfo 005

Turok 2
SEEDS OF EVIL

Seit „Jurassic Park" weiß man: Ein Dino kommt selten allein. Das gilt auch für Dinojäger, zumal Acclaims wehrhafter Indianer einer der großen Erfolge des Jahres 1997 war. Teil zwei des 3D-Actionabenteuers verspricht nun bessere Grafik, höhere Gegnerintelligenz sowie eine abgedrehtere Story.

Nachdem der üble Campaigner im Vorgänger besiegt wurde, verlangt diesmal der Größenwahn des Alien-Wissenschaftlers Primagen nach Heldentaten. Der ist nämlich für das Schicksal des „Verlorenen Landes", also der Bühne beider Turok-Abenteuer, verantwortlich: Um den Urknall zu erkunden, ist der außerirdische Weißkittel in der Zeit zurück bis zum Anfang des Universums gereist. Dabei ist ihm sein Reaktor um die Ohren geflogen. Jetzt sitzt Primagens Schiff im Urknall fest – und das Verlorene Land mit ihm...

Sollte Primagen seinem Schicksal jemals entfliehen können, würde dies das Ende des gesamten Universums bedeuten. Deshalb haben die Vorfahren unseres Helden auch alle Schwachstellen im Raum-Zeit-Kontinuum mit Energie-Totems gesichert und den Schlüssel zur feindlichen Kommandozentrale in sechs Teile zerlegt. Verständlich, daß Primagen jetzt schlecht drauf ist. Per Geisteskraft schickt er eine Armee bösartiger Kreaturen auf die Suche nach den Totems. Ergo soll der neue Turok die über das Verlorene Land verteilten Schlüsselstücke zusammenklauben und sich so Zugang zum Oberübel selbst verschaffen.

Rund 45 Minuten in Echtzeit berechneter Animationssequenzen werden die zugegeben etwas wirre Story präsentieren. Im Original wird Turok dabei von TV-Star Luke Perry („Beverly Hills 90210") gesprochen – man darf gespannt sein, ob sich für die deutsche Fassung eine ähnlich prominente Besetzung findet. Auf die atmosphärischen Dschungelrhythmen und realistischen Soundeffekte brauchen einheimische Indianer jedenfalls sicher nicht zu verzichten. Größer geworden sind aber nicht nur die Zwischensequenzen, vielmehr soll es das ganze Spiel auf den achtfachen Umfang des Vorgängers bringen: Von einem Hafen über Flußtäler, Sümpfe und Höhlen bis hin zum Unterschlupf des Endgegners harren sechs riesige Grafikwelten der Erkundung. Schade bloß, daß auch diesmal wieder nur an ganz bestimmten Punkten ein Spielstand abgespeichert werden kann.

Ein Indianer auf 3D-Kriegspfad im Jurassic Park

Primagens Truppen umfassen mehr als 30 verschiedene und butterweich animierte Saurier-Mensch-Hybriden, denen es mit 24 Waffen an den Kragen geht. Vom Jagdmesser über Pfeil und Bogen bis hin zum Plasmagewehr soll ein Großteil des Arsenals noch einzeln aufgerüstet werden können; außerdem wird jede Waffe mit eigenen Grafikeffekten aufwarten.

Ohne Köpfchen dürfte hier jedoch die beste Wumme wenig wert sein, denn die schlauen Gegner weichen Schüssen aus, verstecken sich oder versuchen gar, dem Spieler Fallen zu stellen. Statt stupidem Gemetzel werden somit vertrackte Missionen im Vordergrund stehen: Wie aktiviere ich den Leuchtturm, wie kann ich



Saurier, Techno-Dinos und Saurier-Menschen: Bösewic


Im Vorgänger war er noch wehrloses Opfer, diesmal schlägt der Intro-Leguan zurück

Fakten

* gegenüber dem Vorgänger achtfaches Spielareal
* 6 Grafikwelten
* 45 Minuten animierte Zwischensequenzen
* 30 monströse Gegner
* 24 ausbaufähige Waffen
* Spielstände nur an vorgegebenen Punkten speicherbar
* min. 16 Multiplayer in 12 Netzwerk- bzw. Internet-Arenen
* benötigt 3D-Beschleuniger



Auch die Zwischensequenzen werden in Echtzeit berechnet, insgesamt sind 45 „Filmminuten" angekündigt



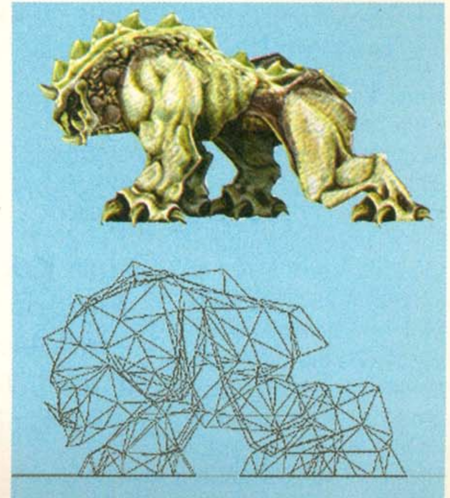
Die rotierende „Firestorm" ist eine von 24 aufrüstbaren Waffen mit jeweils eigenem Design

ein Munitionslager zerstören? Wie sind Kinder in Gefahr zu retten, wie ist einer Insektenplage beizukommen? Und so weiter und so fort.

Zu einem beweglichen Kleinhirn sollte sich noch ein agiles Händchen gesellen, denn Turok wäre ohne ein paar schwierige Hüpfeinlagen kein Turok. Aber die Steuerung war ja bereits im Prequel gut zu meistern, unsere erste Vorabversion macht da keine Ausnahme. Hier und nur hier.ist die effektreiche 3Dfx-Grafik auch noch mit dem aus dem Vorgänger bekannten Nebel versehen – bei der Endversion soll auch mit Direct3D-Beschleunigung weitgehend klare Sicht herrschen. Dann werden die Programmierer von Iguana zudem ihren neuen Multiplayermodus fertiggestellt haben. Die vorläufig bis zu 16 im Netzwerk oder Internet erlaubten Spurenleser könnten also noch Gesellschaft bekommen. Und vielleicht ist ja bis dato auch bei den bislang zwölf Abschnitten für Deathmatches noch Zuwachs zu verzeichnen? (pk)

Turok 2

HERSTELLER:	Iguana/Acclaim
GENRE:	3D-Actionadventure
ERSCHEINT:	Jahreswechsel 1998/99



Ein Monster entsteht: Der „Hunter" als gezeichnete Skizze und Drahtgittermodell



Primagen hat mit seiner Armee ganze Arbeit geleistet

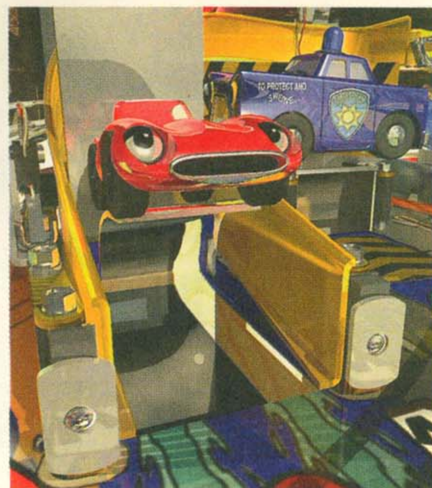




Die Leguanzüchter: Iguana

Im Lande der Konsolen sind die texanischen Spieleprogrammierer bereits seit zehn Jahren eine feste Größe: Titel wie „Southpark" oder der sportliche „NFL Quarterback Club" fanden ihre Käufer auf Plattformen wie SNES, Playstation und Nintendo 64. Der ganz große Erfolg kam allerdings erst mit der Comic-Umsetzung „Turok: Dinosaur Hunter", die als erstes Spiel auch für den PC konzipiert wurde. Mittlerweile unterhalten die **10 Mannen um Turok-Chefentwickler David Dienstbier** (was für ein Name!) eine eigene Abteilung für PC-Entertainment in Salt Lake City. Wie man sieht, mit Fitneßraum und allem Drum und Dran...

Pro-Pinball Big Race USA


Ein Trainingsmodus erklärt die Feinheiten der Story um ein illegales Autorennen und zeigt Nahaufnahmen des Tisches

Gut ein Jahr nach „Timeshock" steht der neue Flipper aus Empires erfolgreicher Pro-Pinball-Serie kurz vor der Vollendung: Genügt wieder ein einziger Tisch, damit sich die Konkurrenz die Kugel gibt? Es sieht so aus!

Gute Zeiten für gute PC-Flipper, denn die jüngsten Genrebeiträge konnten allesamt nicht recht überzeugen: Sierras „3D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent" ist im Januar mit nur 51 Joker-Prozent knapp am Tilt vorbeigeschrammt, „Judge Dredd Pinball" erreichte im Juli trotz Filmlizenz und Stallone am Cover gerade mal ein Prozentpünktchen mehr. Empires große Punktejagd durch 14 (freilich auf einem einzigen Tisch vereinte) US-Städte sollte also beste Chancen im diesjährigen Weihnachtsgeschäft haben.

Zum Kugeln: ein Flipper-Rennen mit Monstertrucks, Taxis und Polizeiautos

Sehenswerte Rendergrafik ist ja seit jeher ein Markenzeichen der Pro-Pinball-Reihe, da macht auch und gerade der jüngste Sproß keine Ausnahme. Wieder erfreuen zahllose Details das Auge, insbesondere in den höheren der frei wählbaren Auflösungen zwischen 512 x 384 und 1.600 x 1.200 Bildpunkten. Musik und Soundeffekte gibt es erstmals sogar in Dolby Surround – bei entsprechendem Equipment ein akustischer Hochgenuß. Noch wichtiger ist freilich eine realistische Ballphysik, und auch da haben die Entwickler nochmals Arbeit investiert. So kann die Silberkugel nun auch ohne Spin gleiten oder sich um die eigene Achse drehen.

Um den Ball rund zu machen, wird man noch Bonusgames auf dem mehrsprachig verfügbaren Display, die Auswahl zwischen acht Blickwinkeln auf das Tableau mit seinem runden Dutzend schräger Ballfallen sowie natürlich Multibälle (bis zu zehn gleichzeitig) und als echtes Novum sogar einen Zwei-Spieler-Modus via Netzwerk oder Internet finden. Der hat in unserem Betamuster zwar noch nicht funktioniert, doch ein bißchen Spannung sollte bis zum Test im kommenden Heft ja bleiben. (pk)



Das gesamte Spielfeld im Überblick, hier mit ausgeblendetem Score-Display

Wenn Profis ausflippe(r)n: Pro Pinball



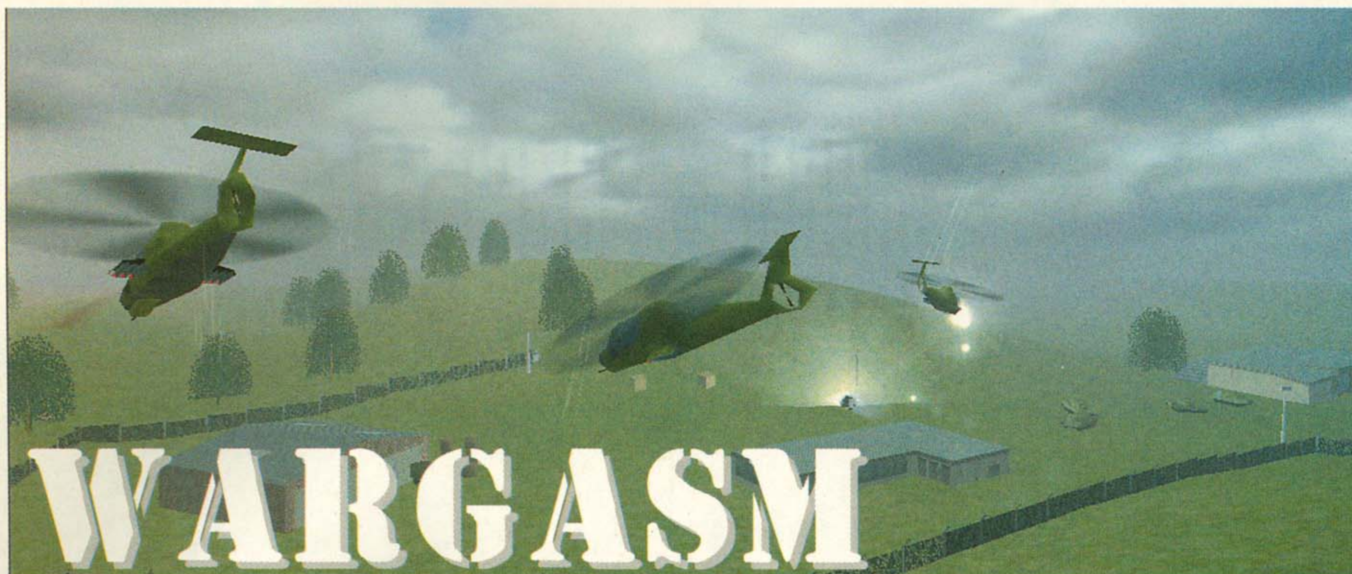
Die Pro-Pinball-Reihe startete im Januar 1996 mit **The Web**, wo bereits dreidimensionale Rendertische die bis dato übliche 2D-Perspektive ersetzten. Der damals noch rudimentäre Storymodus war ebenfalls neu, weshalb unsere Redaktion 74 Prozent zückte. Im September 1997 hatte Empire das „missionarische



Kugelstoßen" für **Timeshock!** schon perfektioniert und um einen Turniermodus bereichert: 78 Prozent Gesamtwertung. Beide Spiele sind mittlerweile einzeln oder zusammen als preiswerte Budgettitel erhältlich.

Pro Pinball: Big Race USA

HERSTELLER:	Empire
GENRE:	3D-Flipper
ERSCHEINT:	Weihnachten 1998



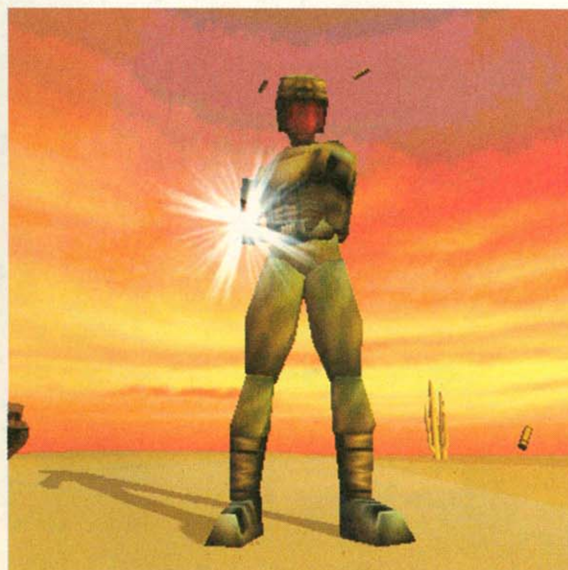
Seit der ersten Vorstellung in der Oktoberausgabe hat sich an DIDs orgiastischer Ballerstrategie einiges getan: Mittlerweile liegt die neueste spielbare Version vor – und verspricht 3D-Erlebnisse der außergewöhnlichen Art!

Wer unsere ersten Infos verpaßt hat, der merke jetzt gut auf: In diesem taktischen 3D-Shooter geht es darum, mittels Infanterie, Panzern oder Hubschraubern den Sieg im WWWW (das „World Wide War Web" ist der virtuelle Austragungsort zukünftiger Kriege) davonzutragen.
In der Praxis kommt erst die Missionsauswahl, dann das Absetzen eines zuvor festgelegten Truppenkontingents im Feindgebiet. Dort gehen die Einheiten automatisch auf Patrouille oder folgen vom Spieler frei vorgegebenen Routen. Auch bei Feindkontakt reagieren die Jungs erst mal selbständig; der Spieler kann den Angriff auf einem taktischen Bildschirm verfolgen. Weil das auf Dauer natürlich eintönig ist, darf man sich jederzeit in die Schlacht einklinken: Knopfdruck genügt, schon folgt ein beliebiger Soldat, Panzer oder Helikopter nur noch den Befehlen des Offiziers jenseits der Mattscheibe. Die Steuerung im Stil von „Comanche" erlaubt dabei einerseits komplexe Manöver, ist auf der anderen Seite aber intuitiv beherrschbar.
Das Sahnestück des Games kommt freilich aus DIDs Grafikengine mit dem bezeichnenden Namen „3-Dream". Sie kitzelt wahrlich traumhafte Wetter- und Lichteffekte aus der (empfehlenswerten) Beschleunigerkarte; das Terrain ist detailliert texturiert und liebevoll aufgebaut. Vor allem die kleinen Dinge sind es, die da begeistern: Regentropfen perlen über die Kamera, heftige Schußwechsel lassen ganze Feuerwände entstehen, Panzer brechen durch Kakteen und Bäume, während sie Spuren im Untergrund hinterlassen und perspektivisch korrekte Schatten werfen. Die optionale Kommandosicht gibt es immer noch, doch wurde die uns im Oktober gezeigte Fassung mittlerweile in den Außenansichten (Heckperspektive oder schwenkbar) um ein Fadenkreuz sowie Anzeigen für Geschwindigkeit, Schaden, Waffen usw. ergänzt. Ein echtes Plus in Sachen Übersicht, nur am nach wie vor bemerkbaren Ruckeln der Grafik muß noch gearbeitet werden.
Dafür ist der Sound schon heute nahezu perfekt. Martialische Sprachausgabe und donnernde Effekte sind da nur eine Seite der klangvollen Medaille. Die andere besteht aus klassischer Musik, die hervorragend eingespielt wurde und erstaunlich gut zum kriegerischen Spielgeschehen paßt. Ehrlich, mit Orffs „Carmina Burana" im Ohr, ballert es sich einfach we-

They DID it!

Im Jahre 1989 gründete Martin Kenwright die zunächst auf Simulationen spezialisierte Softwareschmiede Digital Image Design. Anno 1990 sorgte der Erstling **F-29 Retaliator** mit für damalige Verhältnisse sensationeller 3D-Grafik für Furore. Es folgten Spiele wie **TFX**, **Euro Fighter 2000** und die etwas aus der Art geschlagene Filmversoftung **Robocop 3**. Mit Wargasm will DID nun strategische Simulationselemente mit der Spielbarkeit eines 3D-Shooters verknüpfen.





Der Trooper wirft Schatten, seine Waffe spuckt (nicht nur) Licht



Dank Radar, Tacho, Schadens- und Waffenanzeige sowie einem Fadenkreuz ist mittlerweile auch die Außenansicht praxistauglich

sentlich schöner als im Techno-Gewitter! Tatsächlich hat man in Wargasm stets das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein. Und das kann man via Netzwerk oder Internet natürlich mit anderen Actionstrategen teilen. Ob Steppe, Wüste oder Eislandschaft, auch Multiplayer finden in den großen Kampfarenen alle strategischen Möglichkeiten für ein unfriedliches Mit- oder Gegeneinander. Kurzum, die Weichen scheinen auf Hit zu stehen. Weil man den Tag aber nicht vor dem Abend loben soll, werden wir uns weitere Verbal-Orgasmen bis zum Test aufsparen – der ist schließlich schon für das nächste Heft geplant. (pk)



Auf der taktischen Karte werden Truppenkontingent und Absetzpunkt festgelegt; zudem können Nachschub und Luftunterstützung geordert werden, ehe man sich in den Kampf klickt

„Der Titel ist aus Verzeichnisnamen entstanden – ehrlich!"



Martin Kenwright, Gründer und technischer Direktor von DID

?: *Wargasm setzt sich aus den Wörtern für Krieg und Orgasmus zusammen – ist das nicht ein sehr geschmackloser Titel für ein Computerspiel?*

MK: *Das war keineswegs beabsichtigt, ehrlich! Vielmehr fand einer unserer Mitarbeiter auf seiner Festplatte die Verzeichnisse „Wargames" und „Asm", aus denen er testweise „Wargasm" mixte. Dieser Name gefiel uns spontan viel besser als die bisher angedachten Militärbegriffe.*

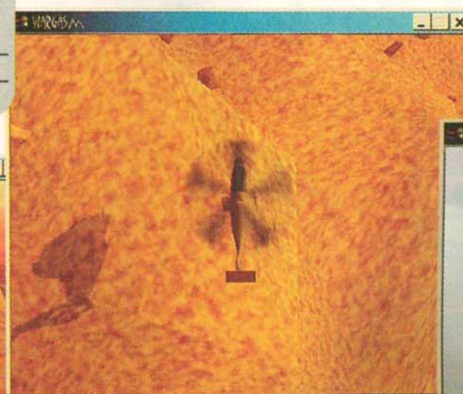
?: *Okay, das wollen wir mal glauben. Ein DID-Titel, der keine Simulation ist, scheint uns dagegen in der Tat unglaublich...*

MK: *Das Genre ist mittlerweile einfach ziemlich ausgelutscht, da gibt es kaum noch Platz für Neues. Also wollen wir zukünftig die Zügel etwas lockerer lassen und den Realitätsanspruch zugunsten besserer Spielbarkeit zurückschrauben. Außerdem wollten wir einfach auch mal ein Spiel für den Massenmarkt produzieren, man muß schließlich auch leben. Aber keine Angst, Wargasm wird immer noch genügend Simulationselemente enthalten, um sich von reinen Ballerspielen deutlich zu unterscheiden.*

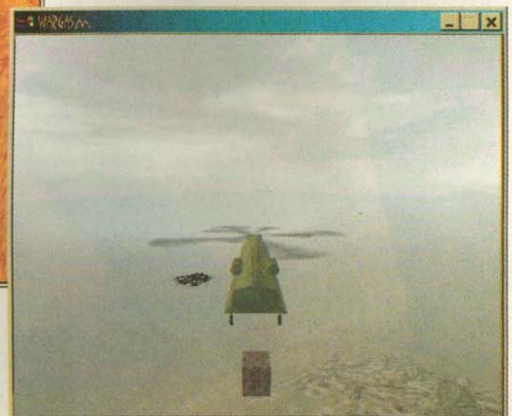
Wargasm

HERSTELLER:	Digital Image Design
GENRE:	3D-Action
ERSCHEINT:	Weihnachten 1998





Alternative Sichtwinkel: Heckkamera, Draufsicht und Innenperspektive



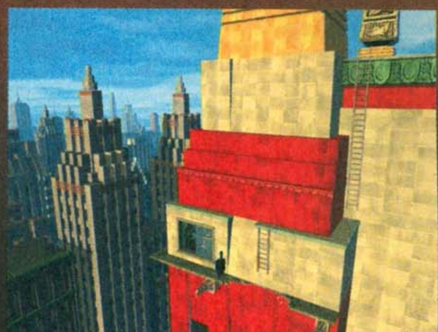
SUPER GESCHENKTIP
Das neue Top-Adventure von Lucas Arts

Diese **ABO-PRÄMIE** weckt Tote auf!









Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:	Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:
JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co. MAX-LOIDL-WEG 4 85598 BALDHAM	08106/89 96 01 Aboverwaltung: Petra Laubenberger

ABO

Zum Sterben schön: Wer diesen Monat einen neuen Abonnenten für PC JOKER HEFT & SPIEL wirbt, erhält **GRIM FANDANGO GRATIS!** Das brandaktuelle Top-Abenteuer von Lucas Arts entführt aber auch all jene ins Comic-Reich der Toten, die sich selbst von Freunden oder Familienmitgliedern werben lassen – und das quasi **NOCH VOR DEM OFFIZIELLEN VERKAUFSSTART.** Hauptsache, die rücken das tolle Game dann wieder heraus…

Wie auch immer, ein Joker-Abo macht sich bezahlt: **ALS ABONNENT SPART MAN MEHR ALS 15,– DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF** (nur 91,– DM* anstatt der kiosküblichen 106,80 DM) und erhält Monat für Monat die neuesten Spieletests, Previews, News und Lösungshilfen direkt an die Haustüre – portofrei und in aller Regel noch ehe der Kiosk das Heft hat. Nicht zu vergessen, die Begleit-CDs mit zumindest einer tollen Vollversion (oft sogar mehreren) plus den aktuellsten Demos, Patches, Videos und Goodies. Also, wer da nicht zuschlägt, ist vermutlich schon tot!

ACHTUNG!

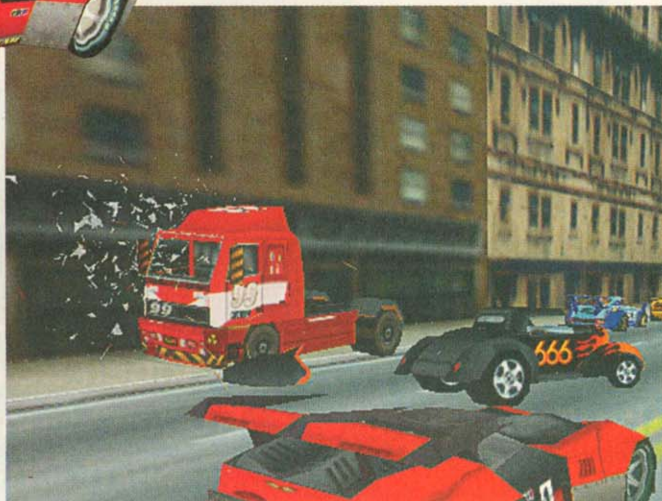
Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein- und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, daß der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

* Bei Lieferung ins Ausland: 100,- DM
Bedingungen siehe Impressum

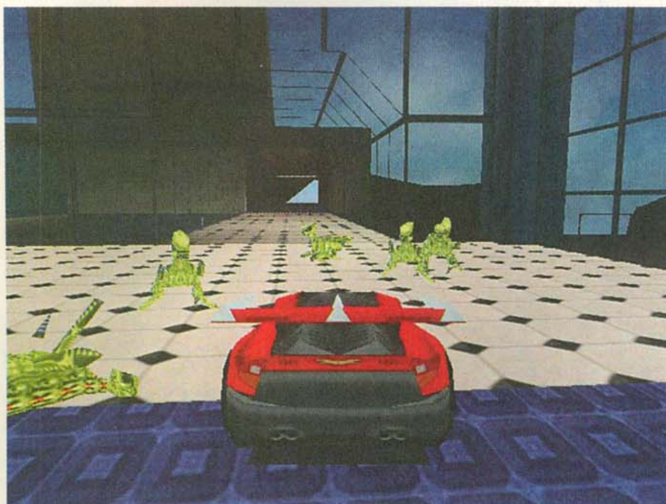


Carmageddon II
Carpocalypse Now

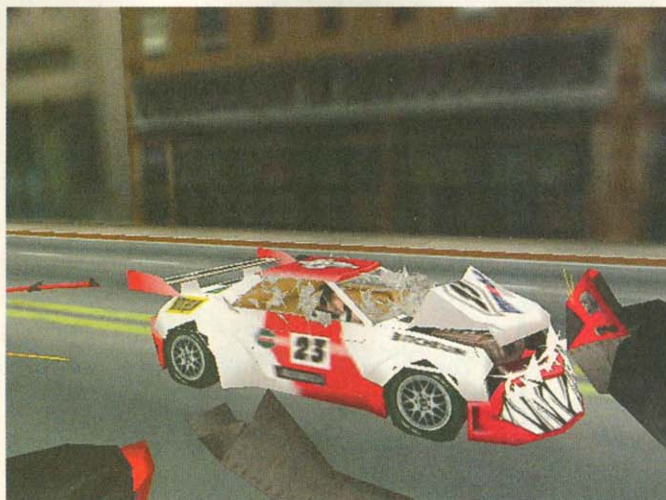
Vor gut einem Jahr erfreuten sich die wüsten Straßenschlachten von SCi/Stainless so viel Beliebtheit, daß der Nachschlag nicht ausbleiben konnte: mit Waffen scharf gewürzter Blechsalat für Destruktionsfeinschmecker.



Man wird insgesamt 40 Fahrzeuge steuern, reparieren und bergen dürfen, darunter Sportwagen und LKWs



Das Sammeln von „Kühlerfiguren" bringt Extrazeit und Reparaturboni – hierzulande werden es Aliens statt Menschen oder Zombies sein



Ein neues Schadensmodell macht's möglich: Bei heftigen Zusammenstößen splittern erst Scheiben, dann löst sich das gesamte Blech stückweise in Wohlgefallen auf

Warmduscher und Normaltanker bitte weiterblättern, denn wer nur als erster über die Zielgerade will, ist hier im falschen Rennen. Carmageddon 2 wird eher ein Spiel für Piloten mit Killerinstinkt: Auf 40 Strecken wie Wüste, Stadt, Flughafen oder Atomraketentestgelände ist das systematische Abwracken von Konkurrenz, Zusehern und Gebäuden angesagt!

Wie es sich für ein Sequel gehört, lautet das Motto „mehr und besser". Wo man einst 25 Fahrzeuge fand, um damit die Mitbewerber in Grund und Boden zu rammen, wird der Spieler diesmal unter 40 Boliden wählen dürfen – 33 brandneue Wägelchen sowie sieben aufgemotzte Vorjahresmodelle. Und weil plazierte Rempler oder Frontalzusammenstöße nur die halbe Miete sind, stehen erstmals acht Waffen bereit. So kann der rabiate Autoscooter mit Flammenwerfer und Minen zur Sache kommen, seine Mitbewerber via Sprungfeder-Attacke aus der Bahn werfen oder per Ölspur zu einer Rutschpartie einladen.

Damit sind die Programmierer aber noch längst nicht am Ende ihres Zerstörungslateins, denn alles in allem sollen 90 verschiedene Extras auf den Strecken zum Aufsammeln bereitliegen. Bleiben also noch 82 Scherzartikel wie rutschige Reifen, Schwerkraftumwandler, temporäre Unverwundbarkeit, Turbobooster oder gar ein Fußgänger-Magnet. Letzterer veranlaßt alle unschuldigen Passanten am Straßenrand, sich in selbstmörderischer Absicht vor die Karre des Spielers zu werfen, um ihm so Zeit- und Reparaturboni zu verschaffen. Darüber konnte der deutsche Jugendschutz schon beim Vorgänger nicht lachen, weshalb hierzulande Droiden in die Bresche bzw. vor den Kühler sprangen. Demnächst werden es Aliens sein, während die Käufer der Originalversion die Wahl zwischen menschlichen Opfern und triefäugigen Zombies haben. Vermutlich wird die BPjS die englische Fassung also wieder auf den Index setzen.

Neu im Netz

Acht Spielmodi für bis zu acht Multiplayer sind vorgesehen: Kampf ums Siegertreppchen, Deathmatch, Car-Crusher (wer zerlegt zuerst fünf Gegner?), Carnage Accumulator (50 Aliens überrollen) und Sudden Death (der Rundenletzte scheidet jeweils aus) klingen noch vergleichsweise harmlos. Aber wie wäre es mit dem Vampire Game, wo ein Vampirfahrer versucht, alle übrigen durch eine Kollision zu „infizieren", und der letzte Normalo gewinnt? Oder mit zwei witzigen Fuchsjagden, wo man eine Trophäe möglichst lang bzw. möglichst kurz behalten muß?



Alles in allem sollen 90 Extras auf der Straße liegen – darunter acht Waffen wie dieser riesige Morgenstern



Ein Replayrekorder zeigt die Amokfahrt aus mehreren dreh- und zoombaren Perspektiven

Apropos Aufprall: Dank überarbeiteter Fahrzeugphysik splittern jetzt abhängig von der Wucht auch mal Windschutzscheibe oder Scheinwerfer und beult sich das Blech an Heck-, Front- und Seitenteilen realistisch ein. Auch mit abfallenden Spoilern, Kotflügeln oder Türen kann und wird die Selbstreparatur auf Knopfdruck noch fertig werden, mit dem Bruch des Vehikels in handliche zwei Hälften aber nicht mehr. Umgekehrt ist es jedoch auch möglich, mit der Karre Schaufenster zu zerdeppern, Masten und Zäune umzumähen sowie kleine Hütten einzureißen. Desweiteren dürfen mit Motorkraft riesige Felsen auf Gegner gerollt und Fässer zur Explosion gebracht werden. Und das alles, während auch „zivile" Autos, Züge usw. das Terrain durchpflügen.

Leichen und Zerstörung pflastern den Weg zum Siegertreppchen

Überhaupt zeigte sich unser Vorabmuster grafisch auf dem neuesten Stand. Da muß kein Hires-Modus mehr umständlich vor dem Programmstart aktiviert werden, da brauchen 3Dfx-Driver nicht mehr auf einen Patch zu warten. Statt dessen gibt es vom Start weg hochauflösende Grafik mit Unterstützung für Direct3D- oder Voodoo-Turbos, geglättete Polygonkanten, transparenten Staub und rauchende Motoren. Die Schlacht um das lackierte Blech läßt sich aus einem erweiterten Set von fünf Perspektiven verfolgen, darunter wieder zoom- und schwenkbare Außenansichten, Blick aus dem Wageninneren, Vorbeifahrt- oder Verfolgerkamera. Ganz neu ist ein Replayrekorder zwecks späterer Analyse des motorisierten Amoklaufs. Der Preis der Technik: ein P200 als Untergrenze. (rf)



In der fertigen Version werden sich viele Landschaftsobjekte wie Schaufenster von Geschäften oder Bürofenster zerstören lassen

Alienparade



Um nicht mit den deutschen Jugendschutzbestimmungen zu kollidieren, werden die Straßen der hiesigen Fassung zwar menschenleer, aber keinesfalls verlassen sein. Hier eine kleine Auswahl der Außerirdischen, die man auf den Kühler nehmen muß, um Zeit und Reparaturboni zu schinden.

Carmageddon 2

HERSTELLER:	SCi/Stainless
GENRE:	Automassaker
ERSCHEINT:	Jahreswechsel 1998/99



EXCESSIVE SPEED



Isometrische Rendergrafik verspricht Effekte wie Licht, Schatten oder Rauch ganz ohne 3D-Turbo: Der Mini-Tornado ist eine Extrawaffe

Digitale Matchbox-Boliden aus Schweden: Die Newcomer von Iridon haben für ihre Miniflitzer an Games wie „Micro Machines" und „Bleifuß Fun" Maß genommen. Steht uns im Januar quasi der Volvo unter den Draufsichtraserelen ins Haus?

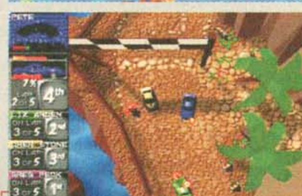
Auf geht's in teils futuristische Iso-Arenen, wo am geteilten Bildschirm bis zu vier Piloten ihre Runden drehen – immer auf der Suche nach herumliegenden Extrawaffen, um der drängelnden Konkurrenz einheizen zu können. Auf dem Weg auf das Siegertreppchen werden sich hitzesuchende Raketen, Landminen und Schutzschilde finden, aber auch Turbobooster oder Tarngeneratoren. Excessive Speed wird serienmäßig mehrere Spielmodi bieten, darunter natürlich Standards wie Zeitrennen oder den Grand Prix. Aber eben auch Ausgeflipptes wie den Dynamite Trial, wo bis unter das Dach mit Sprengstoff beladene Wägelchen auf bombigen Konfrontationskurs gehen. Geplant sind sechs Vehikel zur Wahl und ein Bonus-Auto für Sieger sowie 14 Kurse. Die Fahrt durch Eiswüsten, Raumstationen und sogar Unterwasserwelten ist bislang trotz eingeblendetem Radar aber nur schwer zu meistern – an der unübersichtlichen Streckenführung sollten die jungen Schweden noch arbeiten. Dito an der vorläufig noch etwas hakeligen Tastatursteuerung, denn bei unserem Vorabmuster waren ungewollte Nahkontakte mit Mauern etc. an der Tagesordnung. Als nützlich erwies sich dagegen die Transparenz der Fahrzeuge an schwer einzusehenden Stellen, denn im Gegensatz zu „Bleifuß Fun" verschwindet hier kein Auto hinter einem Berg. Bisheriges Fazit: Kein sonderlich innovatives Spiel, aber wohl ein recht unterhaltsames. Jedenfalls, wenn man in Schweden bis zum Januar noch das Handling der Rennen und das Ruckeln der durchaus effektreichen Rendergrafik in den Griff bekommt. (pk)

Kleine Bomben auf vier Rädern

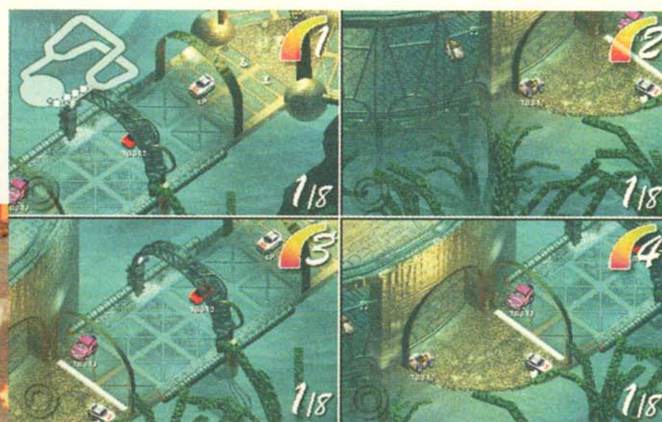
Die Ahnentafel

Excessive Speed hat drei offensichtliche Vorbilder. Da wäre zunächst natürlich Micro Machines aus dem Jahr 1992 zu nennen – inzwischen hat Codemasters die Miniboliden bereits dreimal über Küchentische und durch Sandkästen gejagt, zuletzt in diesem Frühjahr mit **Micro Machines V3**. Apogee brachte bereits 1996 mit **Death Rally** die Iso-Perspektive nebst Waffen ins Spiel, während Virgin das beliebte Konzept bei **Bleifuß Fun** ein Jahr später um 3D-Beschleunigung bereicherte.

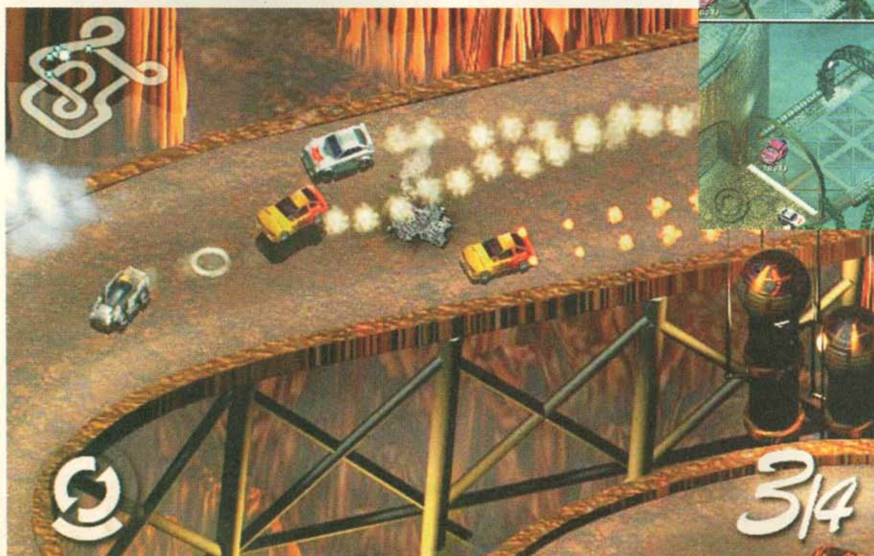








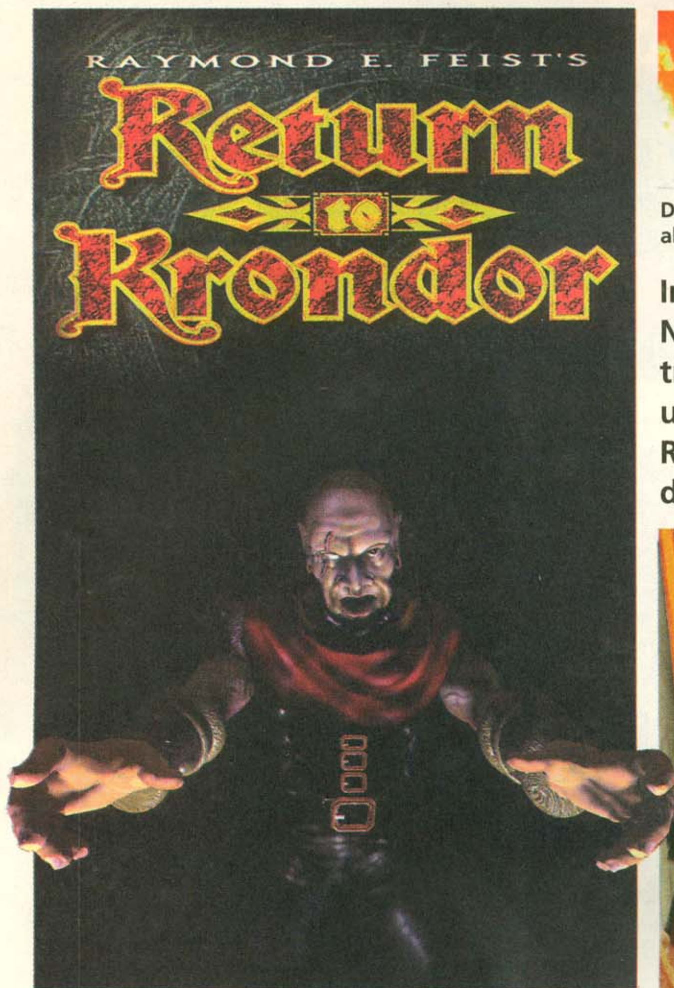
Quattro-Spaß am Splitscreen, doch die Übersicht leidet



Die 14 Strecken (hier der Canyon-Run) sind mit Brücken und Schikanen gespickt

Excessive Speed

HERSTELLER:	Iridon Interactive/Chaos Works
GENRE:	Iso-Racing
ERSCHEINT:	Januar 1999



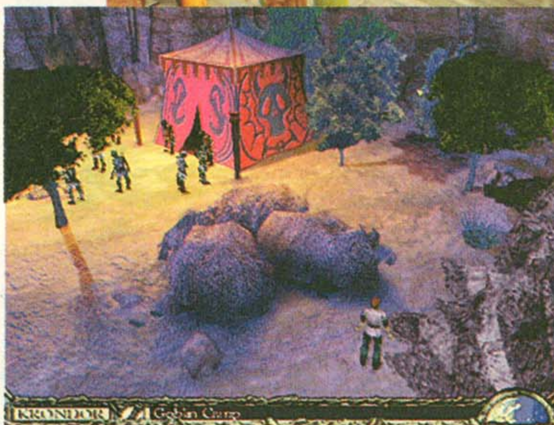


Die animierten Zwischensequenzen sollen für die deutsche Version um allzu drastische Szenen gekürzt werden

Im Herbst letzten Jahres erschien der inoffizielle Nachfolger zu „Betrayal at Krondor" – doch „Betrayal in Antara" krankte an einer müden Story und lahmer Optik. Zusammen mit dem Autor Raymond Feist will Sierra im Frühjahr eine würdige Fortsetzung des Kultrollis präsentieren.



Gespräche werden aus unterschiedlichen Kameraperspektiven gezeigt



In der Außenwelt kann man sich nicht wie beim Vorgänger frei bewegen, sondern nur an Abzweigungen den Weg wählen

Für Feist-Leser eigentlich ein Dauerzustand: Das politische und magische Gleichgewicht der Fantasywelt Midkemia ist mal wieder bedroht. Im Auftrag des sinistren Schwarzmagiers Sidi haben Piraten ein Schiff der Ishapianischen Kirche überfallen, wobei das Ziel ihrer Bemühungen, ein mächtiges Artefakt, über Bord gegangen ist. Daher muß die „Träne der Götter" im Verlauf von elf Kapiteln wieder herbeigeschafft werden. Die Suche wird den Spieler durch die Hauptstadt Krondor und ihre Abwasserkanäle, eine Oberwelt mit unzähligen Gebäuden, bis in das Heiligtum des Oberbösewichts führen.

Davon ahnt Squire James, der Anfangscharakter der maximal fünf Köpfe starken Party, zu Beginn freilich herzlich wenig. Im Auftrag des Königs erledigt der bekehrte Ex-Dieb Botengänge und sieht in den Straßen Krondors nach dem Rechten. Erst nach und nach werden sich die exotische Nachwuchsmagierin Jazhara, der Kämpfer William Condoin, der Kriegspriester Bruder Solon sowie Kendaric, ein exzentrischer Zauberer, hinzugesellen. Charaktergenerierung ist also nicht vorgesehen, doch lassen sich beim Levelaufstieg die Fertigkeitswerte von Hand steigern – eine individuelle Wunschparty ist daher

Einmal Krondor und zurück

Die Fantasyromane von Raymond E. Feist wurden in 13 Sprachen übersetzt und verkauften sich weltweit über zwölfmillionenmal. Grund genug für die Sierra-Tochter Dynamix, 1993 mit **Betrayal at Krondor** einen ersten Ausflug in die Welt von Midkemia zu unternehmen. Die spannende, von Raymond Feist höchstpersönlich entworfene Story sowie die einfache Handhabung waren uns seinerzeit 78 Joker-Prozente wert; im April dieses Jahres haben wir das klassische Rollenspiel außerdem auf unserer Begleit-CD veröffentlicht. Zur Feier des Nachfolgers steht die Vollversion jetzt aber auch im Netz: **kostenloser Download (ca. 10 MB) unter http://www.sierrastudios.com**



Auf der Joker-Ausgabe 4/98 (zusammen mit „Minigolf Deluxe") oder aus dem Internet zu haben: Betrayal at Krondor



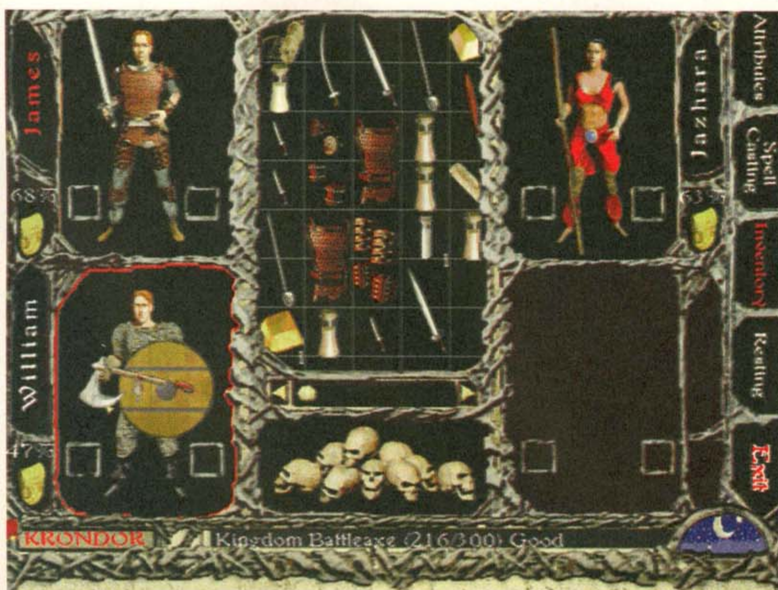
Kämpfe im Rundentakt à la „Fallout"

dennoch machbar. Im Gegensatz zu vielen Konkurrenzspielen werden hier übrigens nur selten alle Protagonisten vereint sein. Manche Abschnitte wird man beispielsweise nur lösen können, indem zwei Stoßtrupps gleichzeitig ein Labyrinth durchkämmen und sich gegenseitig den Weg freiräumen.

Die hiesigen Dungeons bestehen (genau wie der Rest Midkemias) aus vorgerenderten Kulissen im Stil der klassischen Adventure-Reihe „Alone in the Dark". Bevölkert werden sie von detailliert gestalteten Polygonmenschen und -monstern; alles in allem sind über 180 Nichtspielercharaktere geplant. Bei Konfrontationen wird automatisch die Zeit angehalten und ein Rundenkampfsystem aktiviert; die umschaltbaren Kameraperspektiven bleiben jedoch unverändert. Ein Zufallsgenerator wird in der Endversion dafür sorgen, daß Kisten und Gegner nie zweimal in den gleichen Häusern zu finden sind. So hoffen die Entwickler, auch nach dem kompletten Durchspielen (ca. 30 bis 90 Stunden) noch Abenteurer in ihren Bann ziehen zu können.

11 Kapitel, 180 NPCs und bis zu 90 Stunden Spieldauer

Neben dem Feintuning der auch ohne 3D-Beschleuniger ansprechend schnellen Grafik steht noch die deutsche Synchronisation der zum Teil automatisch, zum Teil nach dem Multiple-choice-Muster ablaufenden Gespräche aus. Doch bis zum Frühjahr soll es fertig sein, das neue Genrehighlight. Wir sind gespannt! (mz)



Im Inventar lassen sich jederzeit Zustand und Qualität der Ausrüstungsgegenstände überprüfen

„Ständig nur Dungeons, das ist doch Schwachsinn!"


Fantasy-Autor Raymond E. Feist über sein neues Spiel

?: *Ihre Midkemia-Saga umfaßt mittlerweile über ein Dutzend Bücher – richtet sich „Return to Krondor" da nicht automatisch nur an eingeweihte Fans?*

RF: *Auf keinen Fall! Zwar werden eifrige Leser einige Figuren wie Squire James (früher Jimmy the Hand) wiedererkennen, doch wird der Spieler in den ersten Kapiteln sehr behutsam an die Story herangeführt. Zu Beginn hält man sich noch in Krondor auf, schlägt sich im Auftrag der Stadtwache mit Kindesentführern und Piraten herum und lernt seine Helden kennen. Erst später zieht die Truppe hinaus in die Wildnis, wo man erstmals auf Goblins und magische Kreaturen trifft. So vollzieht sich ein fließender Übergang zwischen der realen Welt und meinem Fantasy-Universum.*

?: *Wie „phantastisch" hat sich der Spieler diese Welt letztendlich vorzustellen?*

RF: *Nun, prinzipiell ist in Midkemia alles möglich – trotz Magie muß es aber immer eine logische Erklärung geben. Ich persönlich finde beispielsweise die ständigen Dungeons in anderen Spielen schwachsinnig. Okay, vielleicht gibt es mal einen durchgeknallten Magier, der sich ein zehnstöckiges Verlies in einen Berg buddeln läßt, aber gleich 20 oder 50 davon? Und wenn die Örtlichkeiten schon so an den Haaren herbeigezogen sind, was soll dann erst die Story taugen?!*

Return to Krondor

1

HERSTELLER:	Pyro Technix/Sierra
GENRE:	Rollenspiel
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999

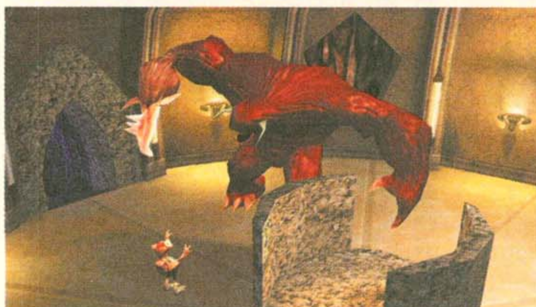
THE REAL NEVERENDING STORY

Im Herzen Münchens, also praktisch direkt vor unserer Haustüre, schicken sich die Programmierer von Discreet Monsters an, das Genre der Actionadventures zu revolutionieren. Im Frühjahr soll das erste Baby der „diskreten Monster" zur Welt kommen.

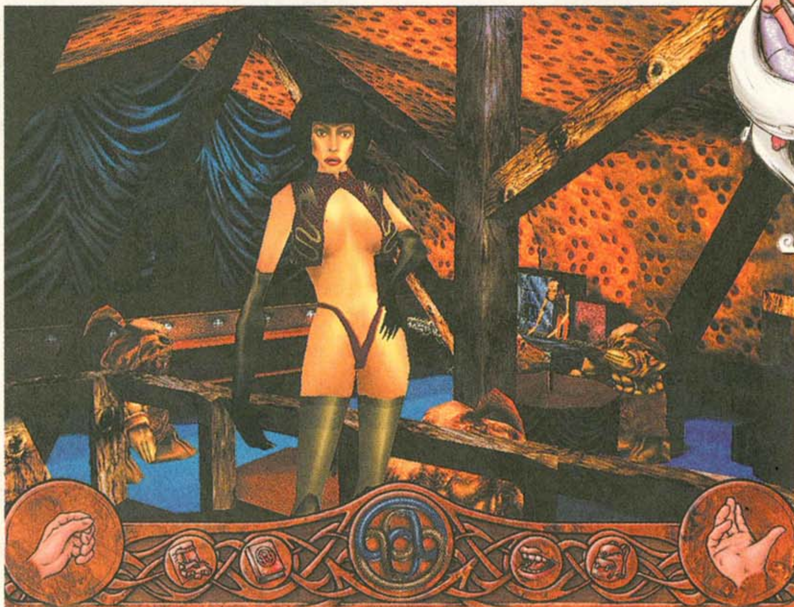


Gerenderte Zwischensequenzen (hier mit Riesenschildkröte Morla) sollen die Ausnahme bleiben





Der anhängliche Fan eignet sich gut als Kundschafter: bei freundlichen Borkentrollen ebenso wie beim mürrischen Gmork



Die Tänzerin Habib wird vermutlich als einziger Charakter per Motion-Capturing animiert

Wer als erstes deutsches Softwarehaus 3,5 Mio. Mark Entwicklungskredit von der Bank in der Tasche hat, braucht nicht zu kleckern: Als Rahmenhandlung hat man Michael Endes „Unendliche Geschichte" erkoren, die zwischen Buchdeckeln bereits 6,5 Millionen Käufer fand und Stoff für drei Kinofilme lieferte. Wiederum ist die Welt Fantasien also von der Zerstörung durch das Nichts bedroht, einmal mehr muß Held Atreyu ran. Unter Schirmherrschaft des Spielers wird er sich auf die Suche nach einem neuen Namen für die Kindliche Kaiserin sowie dem gestohlenen Aurin-Medaillon machen. Der Weg führt durch fünf große Gebiete wie den Haulewald oder die Wüste des Südlichen Orakels – stets in Gesellschaft eines geschwätzigen Gnoms, der derzeit noch auf den Namen „Fan" hört.

„Natürlich kann man immer nett zu den Einwohnern Fantasiens sein – aber warum sollte man?!"
(Robert Brecevic, Story-Autor)

Was ist daran so revolutionär? Wie wäre es damit: Immer wieder werden spontane Gedanken und Gefühle im Geist Atreyus bzw. am Bildschirm auftauchen. Diese kann, muß man aber nicht anklicken. So ist es beispielsweise möglich, seinem ersten Impuls zu folgen und ein nervendes Zwergenweib rüde zu beschimpfen. Andererseits sollte man vielleicht eher abwarten, sich beruhigen und es dann auf die freundliche Tour versuchen. Aber auch als unfreundlicher Rüpel soll man in Fantasien erstaunlich weit kommen!



Wie ernst es den Entwicklern mit der Handlungsfreiheit des Spielers ist, zeigt auch, daß hier gleich zwei unterschiedliche 3D-Grafikengines zum Einsatz kommen sollen. Überwiegend setzt man dabei auf die Egoperspektive, sowohl in als auch außerhalb von Gebäuden. Die Außenwelt ist derzeit zwar nur in Ansätzen fertiggestellt, glänzt jedoch bereits mit animierten Wolkenschatten oder Effekten wie plötzlich aufziehendem Nebel. Bis zum Release soll sich in dieser Beziehung aber noch einiges tun, genau wie beim Design der 65 NPCs. Dann wird sich auch zeigen, ob der Spielstand tatsächlich nur an bestimmten Speicherpunkten gesichert werden kann und ob Zusatzmissionen aus dem Internet die Geschichte wirklich „unendlich" machen. (mz)

The real neverending Story

HERSTELLER:	Discreet Monsters
GENRE:	Actionadventure
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999

SPORTS TV: BOXING!

MANAGEMENT RUND UM DEN BOXSPORT

PC Joker 11/98:
" Mit seiner intuitiven Benutzerführung landet Sports TV: Boxing einen Volltreffer! ... Die 3D-Kämpfe sind ein optisches Highlight!"
Gesamtwertung **83%**
Motivation **86%**

Bravo Screenfun 11/98:
"Alles dran, alles drin. Feinstes, mitunter unlauteres Boxgeschäft bis zum Knockout."
Note 2

Super Games 12/98:
"Ein ansprechender Box-Manager mit beachtlicher Spieltiefe."
Gesamtwertung **80%**



Für PC CD-ROM

Mit freundlichen Grüßen





MIKE T.



Für das Sequel zum amerikanischen Echtzeit-Strategiespiel des Jahres 1997 verspricht Bungie glatt verdoppelten Unterhaltungswert. Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser: Wir wagten den Bungie-Jump zum Firmenhauptquartier in Chicago.

„Im Mittelpunkt steht der Spieler!"



Ein Gespräch mit Tuncer Denis, Produktionsleiter von Myth 2

?: 3D-Echtzeitstrategie liegt derzeit voll im Trend – wo soll Myth 2 gegenüber den Mitbewerbern vorne liegen?

TD: *Das Game wird sich jedem Spieler anpassen. Es ist kein mechanisch konstruiertes, sondern ein organisch gewachsenes Programm, das auf Basis der Kritik am Vorgänger konzeptioniert wurde. Ob Maus- und/oder Tastatursteuerung, ob mit oder ohne Hilfe bei den jeweiligen Aufgaben, ob Anfänger oder Echtzeitprofi – angefangen vom Interface, über die fünf Schwierigkeitsgrade bis hin zum Editor wird sich Myth 2 komplett auf den Spieler ausrichten.*

?: Macht der erneute Verzicht auf Ressourcenmanagement das Spielprinzip nicht ärmer?

TD: *Nein, ganz im Gegenteil wird Myth 2 Echtzeitstrategie reinsten Wassers! Wir wollen einfach diese 20 Minuten gähnender Langeweile, bevor das eigentliche Spiel, nämlich die Schlacht beginnt, vermeiden. Statt dessen konzentrieren wir uns auf das Wesentliche, also taktische Auseinandersetzung in einer absolut realistischen, in das jeweilige Leveldesign integrierten 3D-Umgebung. In Verbindung mit der einfachen Bedienung entsteht so ein Maximum an Action und strategischer Herausforderung.*

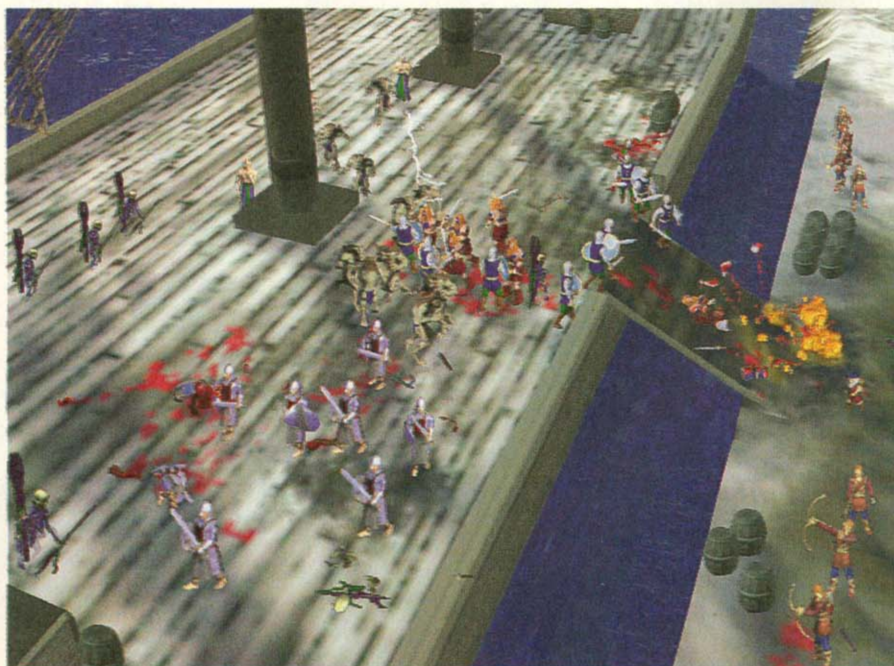
Chicago, Heimat der beiden großen Als: Bundie und Capone. Ähnlich selbstbewußt, kommunikativ und auch ein wenig abgedreht präsentierten sich die „Mythiker" von Bungie den angereisten Journalisten. Ja, wer auf seine Firmenshirts „Don't make us kick your Ass" drucken läßt, der hat sicherlich kein Minderwertigkeitsproblem! Warum auch, schwitzt das Hauptquartier doch quasi aus jeder Pore kreative Schaffenskraft. Überall bereitstehende Betten signalisieren, daß hier Leute nicht nur irgendeinen Job machen, sondern ihre Arbeit wirklich leben – und das gründlich.

Gründlich auch die Verbesserung der 3D-Grafik von Myth 2. Waren die Landschaften des Vorgängers noch monoton und flächig, präsentiert sich die Umgebung in Soulblighter wesentlich plastischer, von Flußtälern und Hügelketten durchzogen. Das sieht nicht nur besser aus, sondern beeinflußt direkt das Spielgeschehen: Gewässer behindern den Vormarsch der Truppen, realistische Sichtlinien bieten Raum für taktische Versteckspiele. Auch ist das Terrain nun mittels Brandpfeilen oder neuen Zaubersprüchen entflammbar. Feuerwände können u.a. gezielt zur Blockade von Passagen genutzt werden – zumindest bis es regnet. Wechselnde Wetterbedingungen wie Schnee oder Eis werden also ständig neue Taktiken erfordern.

Eine gänzlich neue Genredimension eröffnen die „bespielbaren" Gebäude. Burgen können mitsamt Bibliotheken, Thronsälen etc. gestürmt und Raum für Raum erobert werden. Animierte Zugbrücken,



Das Bungie-Hauptquartier in Chicago: kreatives Chaos mit hohem Output an Resultaten



Auch Schiffe warten in Myth 2 auf ihre Eroberung – und dienen als taktisches Element



Die Innenansichten sind sehr realistisch, deutlich erkennt man die Bücher in der Bibliothek



Kalorienarm, aber voller Energie: Der Server des Bungie-Nets steht in der Speisekammer!

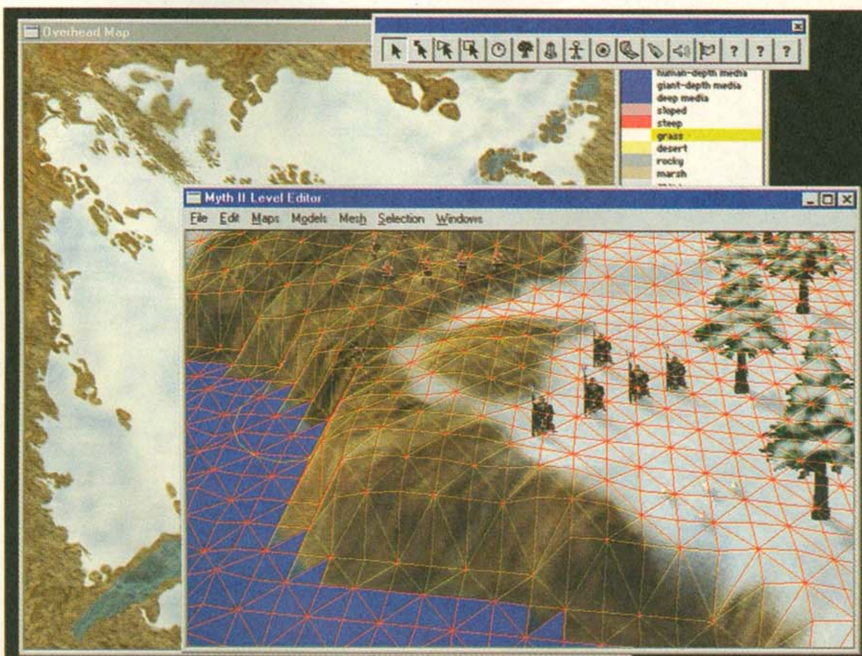
Fallgitter und Stege versprechen da eine Fülle an Taktikvarianten. So werden listenreiche Strategen vielleicht mal auf Frontalangriffe verzichten – statt dessen schleicht ein einzelner Soldat durch die Hintertüre des befestigten Gemäuers, sprengt die Seilwinde zur Hauptzugbrücke und macht so ohne Verluste den Weg für das draußen lauernde Heer frei.

Die 25 Missionen werden sich jeweils in mehrere Teilabschnitte gliedern, eine Onlinehilfe informiert jederzeit über noch zu erledigende Aufgaben. Dabei ist die Steuerung gänzlich per Maus zu bedienen. Einheiten lassen sich leicht markieren und in verschiedenen Formationen dirigieren, Statusbalken geben Aufschluß über den Zustand der Truppe, ausblendbare Menüleisten sorgen für schnellen Zugriff. Auf Wunsch sind aber alle Funktionen zudem über Hotkeys abrufbar.

Eine Generalüberholung auch bei der KI: Die „Bomber-Zwerge" etwa sollen künftig nicht mehr blind alles in Schutt und Asche legen, was ihnen vor die Granate kommt. Die Truppen werden den vorgegebenen Weg tatsächlich finden und darüber hinaus gesunden Respekt vor feindlicher Übermacht haben. Im Zweifelsfall lieber fliehen, lautet die neue Devise.

3D-Echtzeitstrategie erstmals auch indoor!

Damit weder Einsteiger noch Wiederholungstäter vor Myth 2 die Flucht ergreifen, beeinflußt ein fünffach variabler Schwierigkeitsgrad über Initiative und „Einfallsreichtum" des Feindes den Verlauf der Schlachten. Noch mehr Abwechslung verspricht der beigefügte Editor, mit dem jedes Detail der Strategenwelt selbst gestaltet werden kann. Daß sie auch für Multiplayer offen steht, bewies eine abschließende Netzwerksession mit der Betaversion: Eine französische Kollegin konnte den Autor dieser Zeilen und die Programmierer gleichermaßen locker abservieren. Lag das nun an der intuitiven Bedienbarkeit des Spiels oder doch mehr an weiblicher Intuition? (mt)



Mit dem Leveleditor bekommt der Spieler die originalen Entwicklungswerkzeuge an die Hand



Über das Bungie-Net können Spieler aus aller Welt in die Myth 2-Umgebung eintauchen – alle nationalen Versionen werden kompatibel zueinander sein

Myth 2: Soulblighter

1

HERSTELLER:	Bungie/GT Interactive
GENRE:	3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Weihnachten 1998



HERET

PREPARE FO
SECOND CO



Heretic meets Third Person
Das hier liegt jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Lassen Sie sich in den Bann rasanter Action aus einer mitreißenden Third- Person-Perspektive ziehen. Noch nie haben Mehrspieler-Kooperationen oder Deathmatches so real gewirkt.



Das beeindruckende Heretic-Universum
Das Entwicklerteam von Raven hat sich mal wieder selbst übertroffen und präsentiert ein Gameplay, wie es das Spielerherz begehrt. Kämpfen Sie sich durch einen 3D-Kontinent mit versunkenen Städten und Untergrund-Zivilisationen, die buchstäblich legendär sind.



Es erwartet Sie ein Erlebnis, von dem Sie
Intensive Action mit geballter Power. Atemberaubende W
Zauberkräfte. Third-Person-Gameplay von unbeschreiblicher R

ACTIVISION SUPPORT TÄGLICH VON 16 BIS 18 UHR,
AUSSER AN GESETZLICHEN FEIERTAGEN.
HINTLINE: 0190 - 510055 (DM 1,21/MIN.)
TECHNISCHER SUPPORT: 01805 - 225155
E-MAIL: SUPPORT@ACTIVISION.DE

www.activision.de

POPULOUS THE BEGINNING

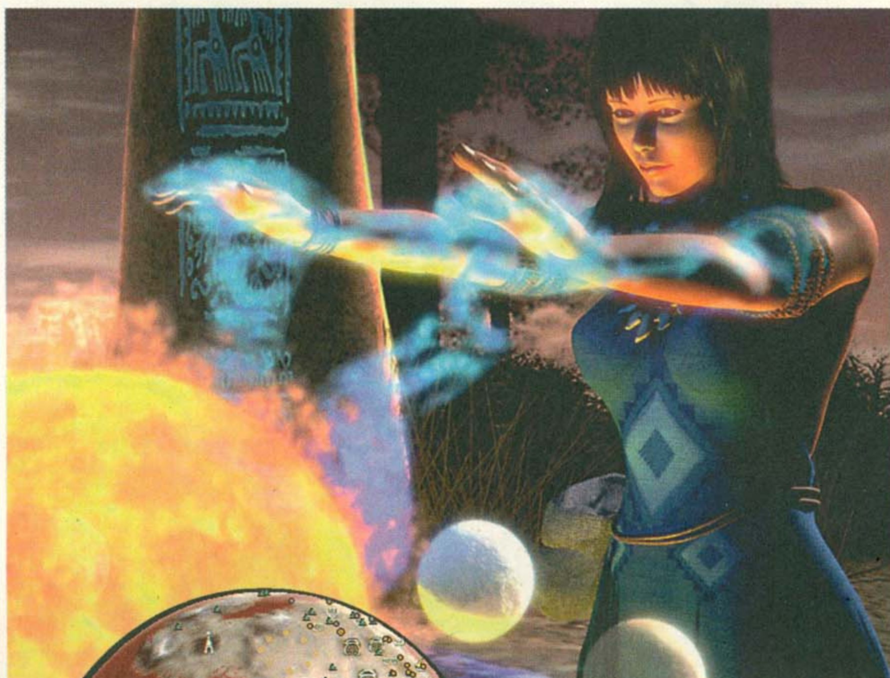
Kaum ein Label läßt sich mit seinen Titeln so viel Zeit wie Bullfrog, nirgendwo sind die Erwartungen an ein neues Spiel so hoch gesteckt. Erst recht, wenn es sich dabei um das mondäne 3D-Prequel zum kultisch verehrten Firmenerstling „Populous" handelt!

Zeit ist bekanntlich relativ, und so zieht die dritte Götterdämmerung zwar in der Realität über neun Jahre nach, storytechnisch aber noch vor dem ersten Teil der klassischen Strategieserie herauf: Über 25 langsam, jedoch kontinuierlich in Schwierigkeitsgrad und Umfang ansteigende Welten hinweg entwickelt sich eine schmächtige Schamanin zur mächtigen Gottheit. Zu diesem Zweck erlernt sie nach und nach 17 Zauber, die neben den bekannten Erdbeben, Sümpfen und Wirbelstürmen jetzt auch Insektenplagen oder die drachenähnlichen Todesengel beschwören. Weitere fünf Spells (darunter das unter Populanten seit jeher beliebte „Armageddon") sind nur in einzelnen Missionen und in begrenzter Stückzahl zu finden.



„Das Wichtigste ist, immer den Gegner im Auge zu behalten!"
(Produzent Richard Leinfellner, bevor er die versammelten deutschen Journalisten im Netzwerkspiel vernichtete)

Also keine nahezu unlimitierten Aufgaben mehr, dafür marschiert die Identifikationsfigur des Spielers neuerdings persönlich durch die Landschaft. Das wirkt sich einerseits in einer gegenüber früher etwas komplizierteren Anwendung der Magie aus, andererseits in deutlich mehr taktischen Komponenten. So verbringt der Spieler im Laufe der Kampagne mehr und mehr Zeit damit, seine Schamanin im hügeligen 3D-Terrain zu positionieren, denn höhergelegene Aussichtspunkte bieten zwei entscheidende Vorteile: mehr Reichweite und mehr Überblick – heranstür-



Rendersequenzen beschränken sich auf Intro, Extro und Game Over



Die Weltkarte gewährt einen schnellen Überblick über Gebäude und Einheiten

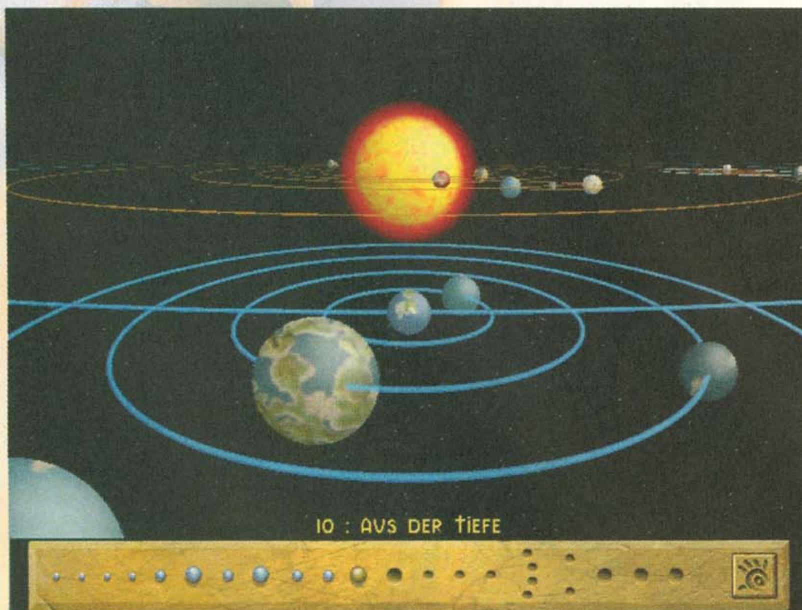


Zauber und Gebäudetypen, die man in solchen Pyramiden erhält, stehen fortan permanent zur Verfügung


Der Vulkanzauber richtet verheerende Schäden an, lädt sich jedoch nur sehr langsam auf

mende Feindtruppen werden durch die Steigung zu langsameren und somit leichteren Zielen. Erhebungen sind auch deshalb von großer Bedeutung, weil man Geländestrukturen jetzt nur noch glätten oder absenken, aber nicht mehr selbst Mugel aufschütten kann. Die einzige Ausnahme von dieser Regel stellt der Vulkanzauber dar; wegen der verheerenden Lavafluten ein rein theoretischer Aspekt.

Da man sich trotz der relativ simplen Maussteuerung mit äußerst nützlichen Tastatur-Shortcuts nicht um alles gleichzeitig kümmern kann, empfiehlt es sich, wichtige Gebäude sowie natürlich die Schamanin von eifrigen Untertanen bewachen zu lassen. Diese können als weitere Neuerung ebenfalls direkt gesteuert und auf Tastendruck zu Gefechtsgruppen à la „Command & Conquer" zusammengefaßt werden. Dabei kommen jedem der insgesamt fünf Berufszweige andere Pflichten zu: Krieger und Feuerkrieger kümmern sich vornehmlich um den Nah- bzw. Fernkampf, Priester bekehren gegnerische Vasallen in ihrer näheren Umgebung, während Spione feindliche Kasernen und Tempel in Brand stecken. Die restliche Bevölkerung errichtet sämtliche Bauwerke vom



Bereits eroberte Welten (unten) lassen sich jederzeit erneut anwählen

Erfolg abseits ausgetretener Pfade

Gute Nachrichten für Eigenbrötler und Autoritätsverächter: Frei nach dem Motto „Nur weil Bullfrog ein paar Jahre mit dem Leveldesign zubringt, brauch' ich noch lange nicht nach deren Pfeife zu tanzen" gelangt man in den meisten Missionen auch mit anderen Taktiken als der offensichtlichen zum Ziel.


Ein Paradebeispiel ist Welt 10, wo zu Beginn die gesamte Siedlung des Spielers versenkt wird


Statt sich nun mit dem Schiff zu neuen Ufern aufzumachen und damit ein sehr knappes Zeitlimit auszulösen, verschanzt man sich mit seinen restlichen Untertanen und sammelt Mana für zwei Blitz- und einen Unsichtbarkeitszauber


Mit Hilfe der Blitze zerstört man die Wachtürme, damit die getarnten Priester ungestört an Land gehen und die feindlichen Truppen überzeugen können


Dank dieser Verstärkung ist es kein Problem, den Rest der Insel im Handstreich zu nehmen

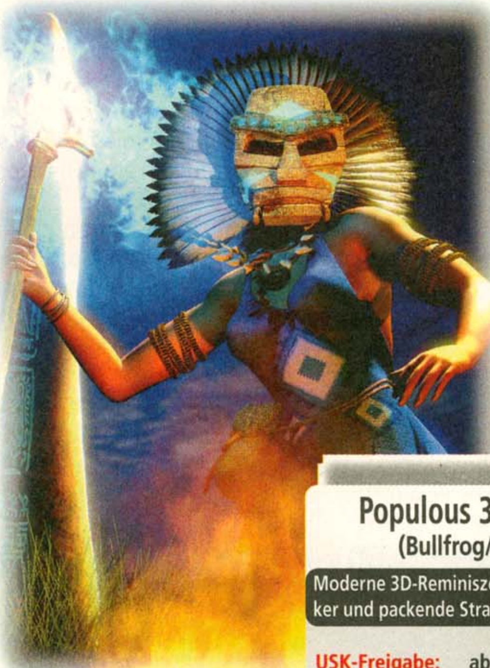

Jetzt erledigt man noch die Feindtruppe auf der kleinen Insel - Sieg!



Beim Armageddon treffen sich alle Völker in einer extra aufgeschütteten Arena zum großen Finale

Wachturm bis zum Bootshaus und sorgt bei ausreichendem Wohnraum fleißig für Nachwuchs. Ist das Volk zufrieden, produziert es zum Dank das legendäre Mana, den für alle Zauber benötigten Grundstoff. Wie das gesamte Gameplay erinnert auch die Präsentation stark an vergangene Bullfrog-Hits: Die Benutzerführung wurde fast unverändert aus „Dungeon Keeper" übernommen, die dezente Soundkulisse aus Trance-Trommeln nebst Panflöten und das 3D-Terrain erinnern stark an „Magic Carpet". Und die prügelnden Männchen, die sich um ihren Anführer scharen, kennt man noch aus „Powermonger". Dabei fügen sich die Pixelfiguren sehr harmonisch in die optional Direct3D-beschleunigten Vektorlandschaften (ohne Turbo leidet nur das Scrolling etwas) ein; bloß auf der größten der drei Zoomstufen wirken die rudimentär animierten Männlein etwas verwaschen. Dafür besticht die frei scroll- und rotierbare Populous-Welt durch eine originelle Erdkrümmung, die abschaltbare Wolkendecke sowie schön in Szene gesetzte Zaubereffekte. Lediglich die genreüblichen Befehlsbestätigungen in einer Art Phantasiesprache gehen dem geneigten Lauscher bald gehörig auf die Nerven, lassen sich aber per Optionsmenü auch deaktivieren. Apropos Reminiszenzen an Klassiker der Firmengeschichte: Ein oft geäußerter Kritikpunkt an „Dungeon Keeper" bezog sich auf das immer gleiche Gameplay. Um dem vorzubeugen, streuten die Populous-Programmierer zahlreiche Überraschungen in ihr Spiel ein. So gewähren riesige Steinköpfe dem Anbeter neue Zaubersprüche, Totempfähle verändern oft ganze Landstriche, und zeitkritische Abschnitte sorgen für zusätzliche Hektik vor dem Monitor. Da sich diese Gimmicks auch in Multiplayerbegegnungen implementieren lassen, kann man sich denken, zu welchen Gemetzeln es im Netzwerk kommt – hier ist Hochstimmung fast schon garantiert!

Was die neuen, alten Völkerschlachten jedoch letzten Endes in den Spiele-Olymp erhebt, ist die taktische Vielfalt. Sie ergibt sich ganz zwanglos aus den prinzipiell wenigen, aber beliebig kombinierbaren Handlungsmöglichkeiten. Da ist wirklich für jeden Spielertyp das Passende dabei, nur zwei Voraussetzungen müssen angehende Götter auf jeden Fall mitbringen: gute Nerven und viel, viel Zeit! (mz)







Populous 3: The Beginning
(Bullfrog/Electronic Arts)

Moderne 3D-Reminiszenz an große Bullfrog-Klassiker und packende Strategie-Erfahrung in einem

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

87%



Grafik	82%
Sound	67%
Steuerung	84%
Motivation	91%

Datenträger	1 CD, 100, 110 oder 390 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler im Netzwerk
Online-Info	http://www.ea.com

Ganz persönlich



Markus

Hat sich was mit „göttlichem Frieden", denn das neue Populous hat mich auf Trab gehalten wie schon lange kein Spiel mehr. Nicht zuletzt, weil die englischen Ochsenfrösche hier eine schweißtreibende Mischung aus „Magic Carpet" und „Powermonger" (einer meiner All-Time-Favoriten) abgeliefert haben, artet die Stammesführung alsbald in regelrechte Arbeit aus: Die Schamanin sollte möglichst überall zugleich sein und fängt sich doch immer wieder schmerzhafte Zaubersprüche der Konkurrenz ein. Nebenbei wollen noch Hütten gebaut, Wehrtürme besetzt und natürlich die Gegner überwacht werden – beim Viererspiel im Netzwerk fast schon ein Ding der Unmöglichkeit. Egal, die entsetzten Schreie der besiegten Kollegen entschädigen für jede Mühe!

PINBALL HEAD TO HEAD

ZUM ERSTEN MAL: ZWEI-SPIELER-ACTION IN ECHTZEIT!

Schnallen Sie sich an, denn beim wildesten Flipperspiel Ihres Lebens werden Sie ganz schön durchgeschüttelt!

- Das erste Flipperspiel mit Zweikampf-Modus in Echtzeit für adrenalingeladene Zwei-Spieler-Action (über LAN und Internet).
- Eine spannende Straßenfahrt quer durch Amerika mit 16 Großstädten als Spielumgebungen.
- Innovative Gegner: Monster-Truck, Hot Rod, Sportwagen, Mini-Käfer und die allgegenwrtige Polizeistreife.
- Unglaublich detailgetreue, hochauflösende Grafiken.
- Wahnsinns-Feature für bis zu ZEHN Kugeln gleichzeitig.
- Kugeln mit authentischem Gleit- und Drehverhalten.
- Benutzerdefinierte Tischneigung, Schwierigkeitsgrad und Flipper-POWER





BIG RACE USA

VIDEO MODE WHEN LIT

ON THE ROAD

IN THE CITY

LANE CHANGER HOLD BUTTON FOR STATUS REPORT

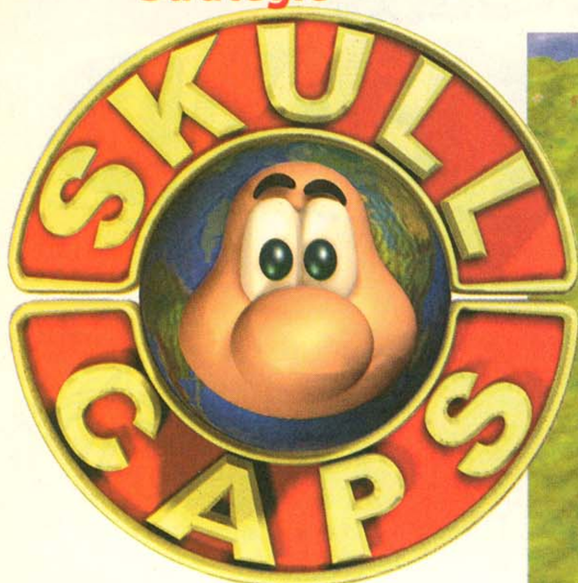
NITRO BOOST

AKTUELLE SCREEN-SHOTS

empire INTERACTIVE

KOCH MEDIA

www.propinball.com · tel: 089/857 95 120





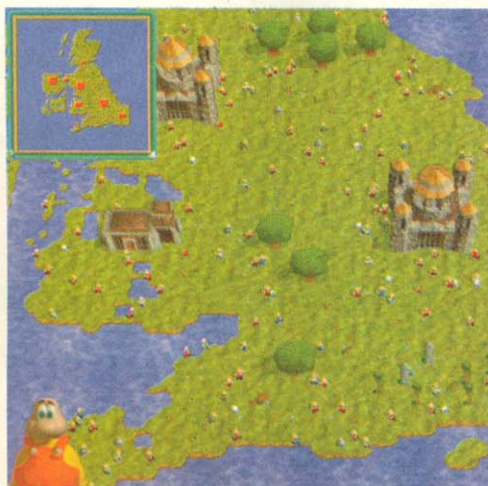
In Häusern verteilt man die Bewohner nach Bedarf auf die vier Räume/Berufe

Echtzeitstrategie der humorvollen Art: Auf den Spuren solcher Klassiker wie „Populous" oder „Mega-lo-Mania" kämpfen hier Glatzköpfe in Latzhosen gegen haarige Kontrahenten um die Länder dieser Erde.

Nach zehn Trainingslektionen starten Solisten oder bis zu vier Spieler via Netzwerk den Eroberungsfeldzug über 35 Missionen. Die überschaubaren Handlungsmöglichkeiten sorgen dabei von Beginn an für launiges Taktieren. So gibt es mit Stützpunkten, Kasernen und Erfinderschmieden gerade mal drei Gebäudetypen, die sich allerdings mit der Zeit vergrößern lassen.

Jedes Gebäude hat vier Räume, die für ebenso viele Berufe stehen. Diesen wiederum kommen in den und außerhalb der Unterkünfte unterschiedliche Funktionen zu: Indoor halten Baumeister die Schuppen in Stand, Soldaten sind für die Verteidigung, Arbeiter für die Vermehrung zuständig. Und die besonders wichtigen Wissenschaftler brüten über mehr als 40 Erfindungen (die meisten davon mehr oder weniger tödliche Fallen), mit denen dem Expansionsdrang der Gegner Einhalt geboten werden soll. Außer Haus sammeln die Jungs automatisch die jeweils benötigten Ressourcen. Der Spieler greift per Maus in das Geschehen ein, vergrößert oder verkleinert die inselartigen Schlachtfelder im Stil von „Populous". Auch Landschaftsinventar wie Schafe, Steine, Fische, Holz usw. wird man sich grabschen, um die Entwicklung feiner Sächelchen zu ermöglichen. Ein Karnickel z.B. erhöht die Geburtenrate, während die explodierende Kuh Neugierige anlockt, um sie samt der umliegenden Gebäude zu pulverisieren. Da die Reaktionen auf Nagerkommandos ab und an träge ausfallen, braucht es häufig Geduld, bis die richtigen Gegenstände bzw. Einheiten zwecks Ortswechsel am Cursor kleben. Die Zugrahmen-Aktionen klappen dagegen prima: Berufswechsel, gezieltes Dirigieren der Kameraden oder ihre wortwörtliche Beflügelung bei Wasserüberquerungen. Insbesondere für Multiplayer garantiert Skull Caps daher viel Schadenfreude für vergleichsweise wenig Geld – da kann man über die optisch wie akustisch eher schlichte Präsentation schon hinwegsehen. (st)

Vorsicht, explodierende Kuh!



Trotz stufenlosem Draufsicht-Zoom und einblendbarer Karte geht im Gewusel bisweilen der Überblick verloren



Hat man den „Big Fight" erfunden, wird der aktuelle Level umgehend entschieden – in einer gigantischen Schlacht sämtlicher Einheiten

Skull Caps
(Creative Edge/UBI Soft)

Knuffige Echtzeitstrategie für (hinter-)listige Zocker

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 59,– DM

65%



Grafik	62%
Sound	59%
Steuerung	60%
Motivation	68%

Datenträger	1 CD, 15 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	SVGA (8 oder 16 Bit Farbtiefe)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via Netzwerk
Online-Info	http://www.edgies.com oder http://www.ubisoft.de



Wie im Buch: Stirbt eine Person während der Echtzeit-Schlachten, wird sie umgehend andernorts wiedergeboren

Die geniale Flußwelt-Saga von Philip José Farmer diente Cryo als Grundlage für ein Strategiespiel der ungewöhnlichen Art. Leider fast schon ein bißchen zu ungewöhnlich...

Das Szenario hält sich an die Romanvorlage: Eines Tages erwachen die verstorbenen Menschen aller Epochen gleichzeitig auf einem künstlichen Planeten, der aus einem schier endlosen Flußtal besteht. In Gestalt von Richard Francis Burton soll der Spieler nun in vier Abschnitten ein Imperium aufbauen und bis zur Quelle des Stroms vordringen. Weil Burtons Truppe zu Beginn nur aus einem Soldaten, einem Scout und einem Architekten besteht, müssen zunächst Verbündete gewonnen werden. Dann macht man sich daran, Rohstoffe zu sammeln, Häuser zu errichten und eine Armee aufzustellen. Letztere wird im Zugrahmen gebündelt auf die Nachbarn losgelassen, um deren Gralsteine (die hiesigen Nahrungsquellen) zu besetzen.

Krude 3D-Echtzeitschlachten auf der Flußwelt

Freilich verfolgen elf technisch höher entwickelte Parteien unter der Führung illustrer Persönlichkeiten wie Königin Victoria oder Iwan dem Schrecklichen ähnliche Ziele.
Das hügelige 3D-Terrain läßt sich drehen und zoomen, doch die herumwuselnden Polygonfiguren sind mit der Maus kaum zu bändigen – vor allem im Kampf ein übler Nachteil. Auch daß die Gefolgsleute jederzeit den Beruf (Soldat, Sammler, Handwerker oder Forscher) wechseln können, ist in der Praxis nur schwer zu realisieren. Mangels Multiplayer-Part bleibt so unter dem Strich nur ein krudes Strategiespiel mit schwacher Steuerung, unspektakulärer Grafik und abwechslungsarmer Soundbegleitung. Farmers SF-Klassiker hätten Besseres verdient! (rf)

Die Flußwelt der Zeit

...heißt der 1971 in den USA und 1979 in Deutsch bei Heyne erschienene Eröffnungsroman des insgesamt fünfbändigen Riverworld-Zyklus von Philip José Farmer. Er wurde mit dem begehrten „Hugo Award" als **bester SF-Roman des Jahres** ausgezeichnet, ist aber (wie die Folgebände) bereits vergriffen. Der Autor wurde 1918 im US-Staat Illinois geboren und schrieb insgesamt mehr als 70 Kurzgeschichten und Romane.



Gewann insgesamt drei Hugos: Philip José Farmer



Aus der Holz- und Steinzeit kämpft man sich durch elf Techno-Levels bis zur Raumfahrt hoch

Auch Berühmtheiten wie Albert Einstein oder General Eisenhower müssen in Multiple-choice-Gesprächen angeheuert werden

Riverworld
(Cryo Interactive)

Verworrene 3D-Echtzeitstrategie mit „unbändiger" Steuerung

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 99,– DM

54%



Grafik	66%
Sound	59%
Steuerung	45%
Motivation	53%

Datenträger	1 CD, 60 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), unterstützt Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.cryo-interactive.fr







Geriet der Serieneinstieg im Januar 1993 noch unspektakulär, so kam drei Jahre später „Caesar 2", sah und siegte. Jetzt lassen Impressions und Sierra dem mit Lorbeerkränzen überschütteten Hit eine Fortsetzung folgen. Noch ein Triumph der Aufbaustrategie?

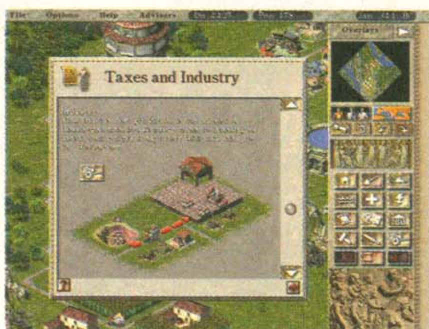
Der Aufstieg

...des römischen Reiches kann erlernt werden: Ein mehrstufiges Tutorial führt den Spieler Schritt für Schritt an das antike Wirtschaftssystem heran und spart dabei nicht mit deutscher Sprachausgabe und bebilderten Infotafeln. Nach der dritten Lernmission geht es dann nicht mehr allein um den friedlichen Aufbau, dann stehen auch gut gerüstete Garnisonsstädte und Feindkontakte am Plan.
Die Alternative zum freien Spiel sind ein Dutzend anwählbare Städte wie Carthago, Toledo oder London. Diese sind über Jahrhunderte hinweg zu betreuen, wobei historische Faktoren wie Barbaren, Rohstoffmangel, schlechte Agrarmöglichkeiten oder ungenügende Handelsrouten für Arbeit sorgen.

Pro & Kontra

- **15-stufige Kampagne**
- **70 verschiedene Gebäude**
- **3 Grafikauflösungen**
- **komfortable Steuerung**

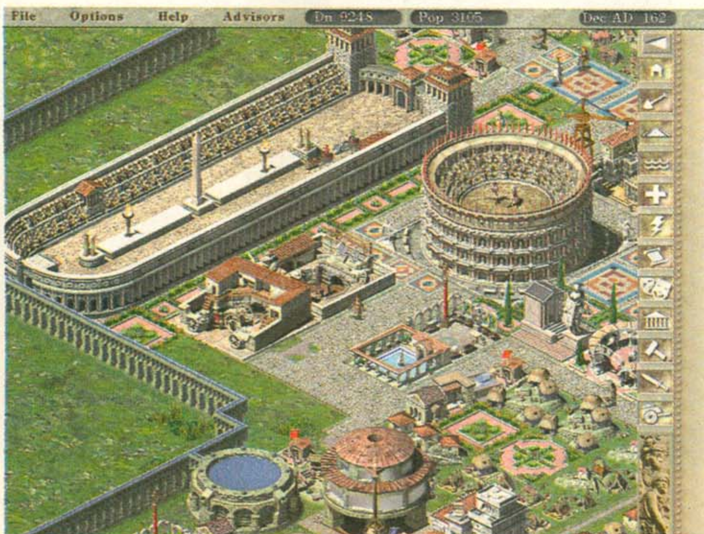
- **nur 3 Truppengattungen**
- **kein Multiplayermodus**
- **keine neuen Ideen**



Das scrollbare Iso-Terrain kann mit insgesamt 70 verschiedenen Gebäuden bebaut werden



Auf der scrollbaren Weltkarte lassen sich gegen harte Dinare Handelskontakte zu anderen Städten erkaufen



Brot, Spiele und kleine Animationen: Gladiatorenkämpfe im Kolosseum, Wagenrennen im Hippodrom

Das Wachstum

Zur Praxis: Das Iso-Terrain ist scroll- und in vier Richtungen drehbar; zunächst steckt man auf der Karte die gewünschten Bauplätze ab. Anwohner kommen von selbst, können vorläufig aber nur windige Zelte errichten. Es müssen daher umgehend Brunnen angelegt werden – über größere Entfernungen leitet man das Wasser über Zisternen und Aquadukte in Fontänen. Als nächstes sind Fischereien, Schweinezucht und Farmen dran. So werden Heringe, Fleisch, Weizen, Gemüse, Wein oder Oliven produziert, was wiederum Märkte und Lagerhäuser erfordert. Für das leibliche Wohl der Einwohner sorgen darüber hinaus Barbiere, Ärzte, Badehäuser und Hospitäler.
Doch die Infrastruktur wird zunehmend komplexer. Um die Gebäude zu erhalten, benötigt man etwa Bauhöfe, während den Präfekturen eine Doppelfunktion aus Polizei und Feuerwehr zukommt. Inzwischen verlangt das Volk auch nach Schulen, Akademien und Bibliotheken. Anschließend ist das Entertainment in Form von kleinen Amphitheatern, einem Kolosseum oder gar dem riesigen Hippodrom ein Thema, das erst mit der Errichtung von Schauspielschulen, Trainingslagern für Gladiatoren, Wagenmachern und Löwenhäusern ausdiskutiert ist.
Bald wird der Spieler dabei das „Waigel'sche Axiom" kennenlernen: Allein durch die regulierbare Steuer lassen sich Aufbau und Unterhalt der Metropole kaum finanzieren. Also müssen weitere Einnahmen her, indem man Überschüsse aus Farmen, Tonlagern, Sägereien und Minen entweder direkt oder in veredelter Form (Olivenöl, Wein, Geschirr, Möbel und Waffen) verscherbelt. Voraussetzung für einen regen Handel mit 15 Gütern sind Routen zu benachbarten Städten auf dem Land- und Seeweg, was teure Verträge mit sich bringt.

Der Niedergang

…des Imperiums droht nahezu ständig: Aus den benachbarten Provinzen rücken Feinde an, denen man ohne ein teures Heer aus Reitern, Speerwerfern und Schwertkämpfern schutzlos ausgeliefert ist; Wehrmauern, Kaserne und Militärakademie sind daher Pflicht. Die Kämpfe mit den mageren drei Truppengattungen laufen dann quasi wie von selbst, der Spieler kann lediglich Formation und Stellung vorgeben.
Zudem sollte man rechtzeitig den örtlichen Göttern Ceres, Venus, Mars, Neptun und Merkur huldigen, denn ohne Tempel oder ein Orakel hat der Herrscher bald noch mit Stürmen, Mißernten sowie schlecht gelaunten Untertanen zu kämpfen. Sollte die Bilanz dadurch oder sonstwie ins Minus rutschen, schickt Caesar seine unschlagbare Leibgarde aus, um die Ansiedlung einzuebnen.



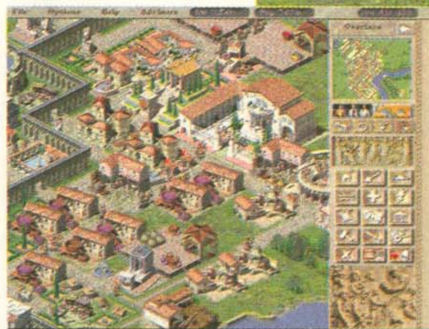
Bei Gefechten nehmen die Legionen via Mausklick nur Befehle zu Formations- und Stellungswechsel entgegen

Technik und Fazit

Die Grafik liegt etwa auf dem Niveau von „Anno 1602". Hier wie dort gibt es liebevolle Animationen und wählbare Auflösungen von 640 x 480 bis 1.024 x 768 Pixel, bevölkern etwas zu groß geratene Einwohner die Straßen und werden wichtige Ereignisse von kurzen Rendermovies illustriert. Akustisch unterlegt wird das muntere Treiben von einzeln regulierbaren Geräuschen, deutscher Sprachausgabe und sehr passenden Musikstücken. Auch an der Steuerung gibt es wenig zu mäkeln, denn ob Bauauftrag, Gefecht oder Statistikabruf, immer genügen wenige Klicks.
Wenn der dritte Caesar trotzdem schlechter wegkommt als sein Vorfahre, dann hat das zwei gute Gründe: So richtig neu ist an diesem Spiel eigentlich nichts, alle Features sind bereits aus Teil zwei oder anderen Genrebeiträgen bekannt. Und daß auf einen Multiplayermodus komplett verzichtet wurde, ist heutzutage schon fast unverzeihlich. Daß wir dem Programm dennoch 79 Prozentpunkte attestieren, sagt um so mehr über seine grundsätzlichen Qualitäten aus! (rf)

Caesar is not amused: Wer die Staatskasse mit Fehlinvestitionen belastet, darf nur selten auf Gnade hoffen





Trotz eines Zeitrahmens von 500 Jahren vor bis 150 Jahren nach Christi Geburt bleibt das Grafikset stets unverändert

Siehe auch Begleit-CD

Caesar 3
(Sierra/Impressions)

Antike Aufbausimulation mit vielen Qualitäten, aber ohne Innovation

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 90,– DM

79%



Grafik	*77%*
Sound	*79%*
Steuerung	*80%*
Motivation	*79%*

Datenträger	1 CD, 150, 330 oder 542 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel)
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.sierra.com

Ganz persönlich

Das nenne ich von der Geschichte überholt: Während die amerikanischen Caesaren noch ihre Zutaten zusammenbrauten, haben die Köche bei Sunflowers nahezu dasselbe Menü bereits „Anno 1602" serviert – also einige Monate Realzeit eher und mitsamt dem hier fehlenden Multiplayer-Dessert. Trotzdem erging es mir beim Test wie beim Futtern von Kartoffelchips. Einmal angefangen, konnte ich so schnell nicht wieder aufhören…



Jack

MEISTERSCHAFTSSPIEL

EINZELRENNEN



Hier kriegst Du die volle Packung,...

MEHRSPIELERMODUS



TRAINING / TIME ATTACK





Shoot Out - Modus umfangreiches Waffensortiment und Zubehör für Gegenmaßnahmen • im offenen Liga-System je Rennwochenende mehrere Rennen zur Auswahl • die Meisterschaftsoptionen "Knock Out", "Klassen- oder Typenrennen" • eine Vielzahl an Rennoptionen u.a.

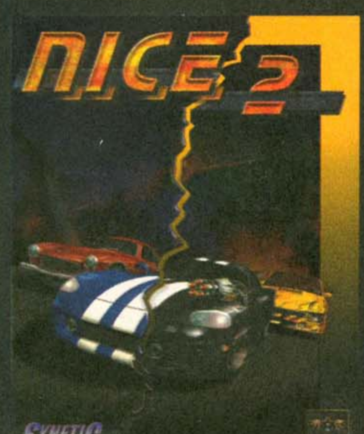


24 Strecken • insgesamt 96 Varianten durch umkehrbare Fahrtrichtung und Spiegelmodus • unterschiedliche Straßenbeläge mit Auswirkungen auf die Fahrdynamik • ca. 40 unterschiedliche Fahrzeuge in den 8 Klassen u.a. Premium Class, Classic Class, Bonsai Racer und den speziellen Shoot Out - Racern • Fahrzeugtuning und individuelle Fahrzeugeinstellungsmöglichkeiten • komplexe Fahrdynamik • für den





"Zeitfahren", "Warm up Training" • unterschiedliche Trainingsmodi, auch Time Attack (Ghostmodus) rundenbasiert oder auf Renndistanz • Boxenstops zum Auftanken und Nachladen • 4 Tageszeiten • unterschiedliche Wetterbedingungen • Off-Road • Spezialeffekte, wie Licht- und Schattenberechnung, Explosionen, Rauchentwicklung, Metallic-Effekte und vieles mehr • intelligente und lernfähige Gegner • Replay-Archiv inklusive Schnittplatz • Sponsoring • "EDDIs" Hilfe-System • einfache und übersichtliche Spielsteuerung • Optionsvielfalt • Fahrzeugnameneditor • Mehrspielermodus u.a. im Netzwerk für bis zu 8 Spieler • Musikauswahl • 3D-Sound • Unterstützung gängiger 3D-Grafikkarten...





...und viele weitere EXTRAS ohne Aufpreis!

SYNETIC

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Einen „Flight Simulator" gibt es schon fast so lange wie die ersten Flugmaschinen von Leonardo da Vinci: Bereits seit Anfang der 80er Jahre versorgt Microsoft PC-Piloten mit akkuraten Simulationen der zivilen Luftfahrt. Vorbei, jetzt fährt auch Kommodore Bill Gates MGs und Bomben auf!



Der Feind brennt, doch auch die Trümmer dieser B-17 können noch tödlich sein

Eine Cessna als Bomber?

Sommer 1940. Der Krieg zwischen Hitler und den Alliierten ist in vollem Gange, deutsche Bomber brummen über den Ärmelkanal, Spitfires und Mustangs schrauben sich zwecks Verteidigung in den britischen Luftraum. Dieses Szenario und den Konflikt über Europa soll der Spieler in zwei Kampagnen nachstellen, wobei er mit der Seite auch seine Maschinen festlegt.
Im englischen Geschwader warten Spitfire MK I und MK IX, dazu die Hurricane MK I. Die Amis schwören auf P 47D Thunderbolt und P 51D Mustang, während man in den Hangars der deutschen Luftwaffe Messerschmitt 109 G, die Me 109 E sowie eine Focke Wulf 190 A8 findet. Wer es exotischer liebt, darf darüber hinaus beliebige Flugzeuge aus anderen FS-Programmen importieren und so vielleicht mit einem bewaffneten Segelflieger, einer Cessna oder einem Learjet in den Krieg ziehen.



Musik gibt es nur im kurzen Intro-Mix aus Wochenschau und Spielszenen



Zwei Kampagnen, drei Parteien, acht Maschinen und insgesamt 97 Missionen: Das minimalistische Auswahlmenü läßt dem WW2-Piloten die Wahl



Die integrierte Pilotenschule lehrt klassische Flugmanöver sowie Angriffe auf Bodenziele wie diesen fahrenden Zug

Zum Fliegeras in 15 Lektionen

Bevor man sich in die teils historisch verbürgten Missionen wie Abfang- und Eskorteinsätze, Bombardements oder Dogfights stürzt, lädt eine Pilotenschule zum Besuch ein. Unterstützt von kurzen AVI-Sequenzen kann man sich hier in 15 Lektionen mit Starts, Landungen und (Kampf-) Manövern wie Split-S oder Immelmann vertraut machen. Die Theorie läßt sich dann praktisch im Freeflight- bzw. Quickcombat-Modus gegen Feinde beliebiger Zahl und Stärke austesten. Mehr Komplexität versprechen 25 Einzelmissionen. Da wird etwa auf zwei verdächtige Piloten Jagd gemacht, von denen einer im nächsten Gefecht zum Feind überlaufen will. Auch Züge soll man attackieren oder ein feindliches Hauptquartier im Gebirge einebnen.

Der Krieg verzeiht keine Fehler

Im eigentlichen Luftkampf zeigt Microsoft dann, was man bei den vielen zivilen Vorgängern gelernt hat. Sowohl das ausblendbare Cockpit als auch das Flugverhalten der Maschinen sind akkurat bis in die Flügelspitzen – weder Überzieher noch Strömungsabriß werden verziehen. Auch richten die Waffen punktgenaue Schäden an Bordsystemen wie Motor, Funkanlage, Hydraulik oder Steuerung an. Ja, selbst herumschwirrende Wrackteile verwandeln sich in gefährliche Geschosse!
Doch selbstverständlich läßt sich dem Heldentod ein Schnippchen schlagen: Einfach mal Unverwundbarkeit zu- und die G-Kräfte abschalten, dazu vielleicht noch unlimitierte Bewaffnung und ein handlicheres Flugmodell ordern.



Die authentischen Cockpits lassen sich je nach Modus schwenken oder mit der Maus beklicken

Realismus auf Kosten der Optik

Die Realitätstreue muß mit einem Verzicht auf Grafikschmankerl erkauft werden. Gewiß, Flugzeuge, Gebäude und Bodeneinheiten sind schön texturiert, und auch die Landschaft aus eingescanntem Kartenmaterial sieht zumindest von weit oben ultrarealistisch aus. Doch inzwischen genreübliche Spezialeffekte wie Lensflares oder kantenglatte Polygone sucht man selbst mit Direct3D-Beschleuniger im Rechner vergebens. Zudem sind eine einzige dreh- und zoombare Außenkamera und zwei Cockpitvarianten (virtuell und interaktiv) kaum als opulent zu bezeichnen.

Ein echter Scherz ist die angegebene Mindestkonfiguration: Wenn bereits auf einem P200 samt 3D-Turbo zwecks Tempo an der Detailschraube gedreht werden muß, kann man doch nicht ernsthaft etwas von einem P133 erzählen! Die Handhabung via Maus und (Force Feedback-)Stick klappt hingegen klaglos, und auch die Stereoeffekte haben es in sich – es hämmern die MGs, röcheln die Motoren und funken die Piloten. Trotz aller Detailkritik hat das Programm also genug Potential, um Zivis und Wehrdienstleistende unter den FS-Fans gleichermaßen anzusprechen. (rf)



Eine Außenansicht muß genügen, auch bietet der Flug über das eingescannte Kartenmaterial trotz 3D-Karte kaum nennenswerte Grafikeffekte

Ganz persönlich

Im Internet habe ich mich bereits in die Generals-Riege von „Air Attack" hochgeschossen – in der aktuellen Gates-Staffel war ich schon froh, wenn ich im Easy-Modus mal einen Feind vors MG kriegte. Trotz oder vielleicht gerade wegen des erheblichen Schwierigkeitsgrades macht der realistische Luftkrieg aber mächtig Laune. Freilich nur, wenn man mit der richtigen Hardware startet…



Jack

Combat Flight Simulator
(Microsoft)

Realistische WW2-Variante der traditionsreichsten PC-Flugsimulation

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren	80%
Schwierigkeit:	variabel	
Preis:	ca. 99,– DM	



Grafik	74%
Sound	75%
Steuerung	83%
Motivation	82%

Datenträger	1 CD, 100 MB auf der HD
System	empfehlenswert erst ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel), unterstützt Direct3D-Beschleuniger
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt), Pedalerie
Sprache	englisch, komplett deutsche Version erhältlich
Multiplayer	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 8 im lokalen Netzwerk, über 100 im Internet
Online-Info	http://www.microsoft.com







ISRAELI AIR FORCE





Schnelle Schnitte, fetzige Musik: Das Intro könnte ein Werbevideo der israelischen Luftwaffe sein

Kaum ein Land mußte schon so oft um seine Existenz kämpfen wie Israel, entsprechend umfangreich ist die dortige Luftwaffe. Bei Jane's schickt man jetzt sämtliche sieben Flugzeuge in historisch verbürgte und fiktive Schlachten gleichermaßen.

Wie konnte Israel die arabischen Nachbarn anno 1967 im Sechs-Tage-Krieg besiegen? Hätten der Yom-Kippur-Feldzug (1973/74) und der Libanon-Konflikt (1978) für den kleinen Staat im Mittleren Osten auch verheerend verlaufen können? Als israelischer Pilot liegt es hier an Ihnen, dies in jeweils sieben Einsätzen herauszufinden. Dazu kommen drei fiktive Kampagnen im Jahr 1999 sowie ein Missionseditor für individuelle Herausforderungen.
Ob man mit F-15 oder F-16, mit der französischen Mirage III, der exotischen F-4 Phantom oder ihrem Nachfolger F-4 2000, mit israelischen Eigenentwicklungen wie dem Mehrzweckjet Kfir oder dem brandneuen Lavi-Jäger in die Luft geht, stets garantiert Jane's authentische Cockpits und charakteristische Flugeigenschaften. Doch der firmentypische Hang zu höchstem Realismus hat auch seine Nachteile. Durch die Verwendung originaler Satellitenaufnahmen als Texturen rastern die Wasserflächen und das hügelige Gelände bereits bei mittlerer Flughöhe stark auf. Im Tiefflug sieht man dann ganz genau, warum sich das hiesige Programmierteam „Pixel Multimedia" nennt...
Doch was für die einen ein Spiel mit unbefriedigender (mit 3D-Nachbrenner im Pentium 2 aber zumindest sehr flotter) Grafik ist, das mag für die anderen das höchste der Gefühle sein: Die Steuerung erlaubt wirklichkeitsnahe Manöver, während mitreißende Musik, knallige Soundeffekte und deutsche Sprachausgabe für Stimmung sorgen. Die Realos unter den Simulanten können sich also bedenkenlos bei der israelischen Luftwaffe einschreiben. (mh)



Nur in großer Höhe wirkt die Landschaft spektakulär, in Bodennähe dominieren trotz Direct3D-Unterstützung die Pixel

Nicht schön, aber ganz schön realistisch



Planung ist der halbe Sieg: Wer den Vorgaben nicht traut, setzt eigene Wegpunkte oder ändert die Bewaffnung



Die vielen Kontrollen im leider nicht schwenkbaren Cockpit können auch mit der Maus bedient werden

Israeli Air Force
(Jane's Combat Simulations)

Hochrealistische Kampfflugsimulation mit Grafik-Defizit

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 90,– DM

78%



Grafik	69%
Sound	80%
Steuerung	79%
Motivation	81%

Datenträger	1 CD, 250 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Pedalerie
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.janes.ea.com/

EXPEDITION ZUR TITANIC

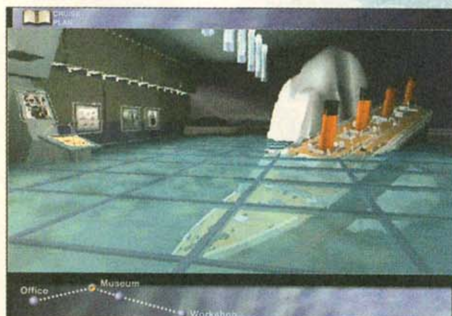
Ein Jahr nach dem Stapellauf des erfolgreichsten Kinofilms aller Zeiten kollidiert der vermeintlich unsinkbare Luxusliner nun mit den Ansprüchen an moderne PC-Simulationen – und schrammt nur knapp am Untergang vorbei.



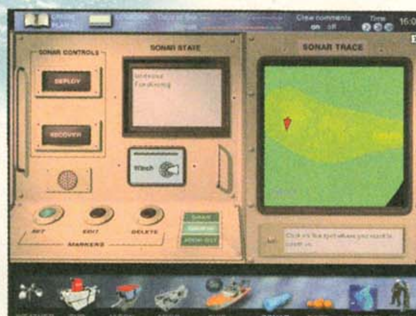
Direct3D-beschleunigt schwebt das Tauchboot über die Deckaufbauten der Titanic

Kommt kurz nach dem Verkaufsstart des Cameron-Blockbusters auf Video nun auch das offizielle Computerspiel zum Film? Nicht ganz: Statt Kate Winslet und Leonardo DiCaprio findet man hier sechs Tauchgänge zu den Wracks der „Isis", der „Bismarck" und natürlich der „Titanic". Nachdem man als Expeditionsleiter die Crew und Ausrüstung zusammengestellt hat, geht es für längere Zeit durch grafisch trübe Menü-Gewässer. Dort legt man den Kurs des Schiffes fest, sucht den Meeresboden ab und behält das Wetter sowie die Stimmung der Mannschaft im Auge. Sobald das Sonar etwas gefunden hat, wird das bemannte oder unbemannte Tauchboot startklar gemacht. Dank optionaler Direct3D-Beschleunigung sieht das Spiel dann schon besser aus. Die manchmal auftretenden Grafikfehler sind verzeihlich, die grobpixeligen Videoschnipsel der Crewmitglieder aber nicht. Musik gibt´s bloß im Hauptmenü, akustisch dominieren stimmungsvolle Soundeffekte.

Fazit: Wegen des günstigen Preises können PC-Forscher schon mal über die Mängel der Präsentation hinwegsehen, doch für Otto Normalgamer dürfte das Meer hier ohnehin zu trocken sein.(mh)



Beim Rundgang durch Render-Museum, Werkstatt, Büro und Hafen holt man sich die Informationen zum nächsten Auftrag



Neun grafisch eintönige Menüs wie dieser Sonarscreen stellen den Hauptarbeitsplatz des Spielers

Wrack gesucht!

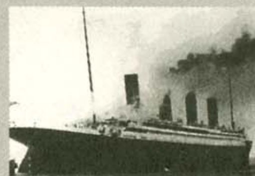
Isis: Das reich beladene Handelsschiff sank im 4. Jahrhundert auf dem Weg von Griechenland nach Rom. Während das hölzerne Wrack schon lange verrottet ist, liegen tönerne Amphoren und andere antike Fundstücke immer noch auf dem Grund des Mittelmeeres.



Bismarck: Das Schiff war der Stolz der deutschen Kriegsmarine, doch bereits die Jungfernfahrt im Mai 1941 endete am Meeresgrund. Nachdem die Bismarck die britische „Hood" versenkt hatte, wurde sie buchstäblich von der halben Flotte Englands gejagt und gestellt.



RMS Titanic: Die Jungfernfahrt des britischen Luxusliners endete in der Nacht zum 15. April 1912 nach der Kollision mit einem Eisberg in den Fluten des Nordatlantiks. Am 1. September 1985 entdeckte der Tiefseeforscher Dr. Robert Ballard als erster das Wrack.



Expedition zur Titanic
(United Soft Media/Maris Multimedia)

Spielerisch trockene Bergungsfahrt für Tiefseetaucher

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 50,– DM

59%



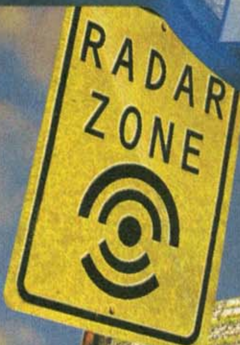
Grafik	61%
Sound	58%
Steuerung	65%
Motivation	57%

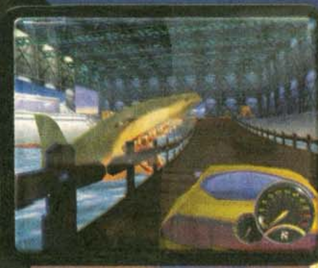
Datenträger	1 CD, 110 MB auf der HD
System	ab einem P120 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.usm.de

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft

Speed Busters











WWW.UBISOFT.DE

Gib´ Gummi bis die Socken qualmen

Cash oder Crash!

Produktinfo 020

ZONE 30, TEMPO 100 - NEIN DANKE! DIE POLIZEI SUCHT UNTER ANDROHUNG HOHER GELDPREISE DEN SCHNELLSTEN RASER! OB AUF WÜSTENSAND, AUF GLATTEN BERGPISTEN ODER NUR IN DER KLEINSTADT NEBENAN - WER BREMST HAT VERLOREN. WENN DU GEWINNST, DANN GIBT'S 'NE MENGE CASH UND NOCH SCHNELLERE AUTOS. SPEED BUSTERS GIBT DIR DEN TOTALEN KICK. ALSO: PACK DEN BLEIFUß AUS!

Features:

GENIALE 3D ANIMATIONEN, 96 VERSCHIEDENE SZENARIEN, 8 FAHRZEUGE AUS DEN 50ER UND 90ER JAHREN, REALISTISCHES FAHRVERHALTEN, *4 SPIELMODI, MULTIPLAYER BIS ZU 8 SPIELERN, FORCE FEEDBACK UND* VOODOO2™ UNTERSTÜTZUNG, UND UND UND ...





MILK DESIGN '98



Von „Spec Ops" aus dem Sommer bis zum kommenden „Wargasm"; 3D-Militärs haben derzeit Hochkonjunktur. Das ist auch den Simulationsprofis bei Novalogic nicht entgangen. Wer ihren Genrebeitrag kaufen möchte, könnte freilich in Deutschland bald wirklich einen Tarnanzug benötigen…



Die Ego-Perspektive bietet die beste Übersicht

Wenn in einem Spiel realistisch auf Menschen geschossen wird, ist das für die BPjS ein Indizierungsgrund. Doch das bleibt Mitgliedern der titelgebenden Spezialeinheit nicht erspart, wenn sie in gut 40 verzweigten Missionen Geiseln befreien oder Flugzeugentführungen verhindern wollen. Entsprechend müssen vor jedem Einsatz die drei passenden von insgesamt zehn Waffen mit korrekt nachgebildeter Ballistik gewählt werden: Bei Tag oder Nacht geht es mit Sturmgewehr und Zielfernrohr oder gar Gasgranaten in Wüsten, Steppen und Winterlandschaften. Von einem Heli im Einsatzgebiet abgesetzt, wartet man auf die Berichte der bis zu drei computergesteuerten Mitstreiter. Es folgt der Angriff, und zwar nach vorgegebenen Wegpunkten. Dabei sollte jede Tarnmöglichkeit genutzt werden, um den Feind möglichst unauffällig ausschalten zu können. Grafisch hat man sich das wie „Comanche" am Boden vorzustellen. Novalogics bewährtes Voxelspace-System bringt es jetzt aber bei Unterstützung für D3D-Karten auf Auflösungen von 320 x 240 bis 800 x 600 Bildpunkten in Truecolor. Dabei mögen die Landschaften und Soldaten etwas klobig geraten sein, doch den Motion-Capture-Animationen sieht man an, daß ein ehemaliger Delta Force-Offizier zur Seite stand: Je nach Umgebung in andere Tarnanzüge gewandet, bewegt sich die Truppe sehr wirklichkeitsnah. Damit der Spieler seine strategischen Einfälle auch umsetzen kann, zeigt eine zoombare Karte auf Wunsch die Stellung von Freund und Feind. Musik gibt es nur im Intro, dafür um so mehr (Surround-)Soundeffekte und eine angenehm einfache Steuerung via Keyboard und Maus. Letztere kommt auch und gerade Multiplayern zugute, die unter mehreren Spielmodi wie „Deathmatch" oder „Capture-the-Flag" wählen können. Eine durchaus ernstzunehmende Actionsimulation also, die man aufgrund der teils drastischen Inhalte von Kindern fernhalten sollte. Daher verzichten wir hier auch auf Motivations- und Gesamtnote. (pk)

Nichts für Rambos: Wer überleben will, muß denken!



Ansichten eines Soldaten: 4 Außenperspektiven stehen zur Wahl



Es grünt so grün: oben das MISSIONSBRIEFING mit Wegpunkten und zu erwartendem Widerstand, darunter die WAFFENAUSWAHL (optional automatisch)

Die Besten der Besten

Die Delta Force wurde 1979 nach dem Vorbild der britischen SAS (Special Air Service) gegründet und besteht aus Mitgliedern amerikanischer Elitetruppen wie den Green Beret oder Army Rangers – die genaue Einheitenzahl und -stärke ist streng geheim. Obwohl das Pentagon die Existenz dieser Einheit bis heute leugnet, hatte sie schon mehrere öffentliche Einsätze, etwa bei der **SCUD-Jagd während des Golfkriegs**.





Per Zielfernrohr werden weit entfernte Gegner aufs Korn genommen

Delta Force
(Novalogic)

Platoon-Sim von teilweise drastischem 3D-Realismus

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

?



Grafik	72%
Sound	69%
Steuerung	80%
Motivation	?

Datenträger	1 CD, ca. 20, 100 oder 200 MB auf der HD
System	ab einem P166 MMX (besser P2/200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 240 bis 800 x 600 Pixel bei Farben in 8 oder 24 Bit), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, 8 im Netzwerk, 32 am Novanet-Server
Online-Info	http://novalogic.com

Ganz persönlich


Paul

Auf den ersten Blick scheint das Spiel nicht sonderlich originell zu sein: Waffen, Feinde, Schuß und Schluß. Doch weit gefehlt, denn mit stupidem Ballern ist hier kein Blumentopf zu gewinnen. Vielmehr sind Geländeerkundung und Kommunikation mit den Kameraden der Schlüssel zum Erfolg – wobei jede Mission verschiedene Lösungswege kennt. Trotz aller Qualitäten sollten die Entwickler aber endlich einsehen, daß Jugendschutz vor Realismus geht. Denn so wird die BPjS die Delta Force wohl unter deutsche Ladentische beordern.

MANN GEGEN MANN

...DEIN FINGER ZITTERT AM ABZUG – ES GIBT KEIN ZURÜCK MEHR...

DU WÄHLST DIE WAFFEN

WAR

- STEUERBARE TRUPPEN: HUBSCHRAUBER, PANZER, INFANTERIE
- ZAHLREICHE NATIONEN UND SCHLACHTFELDER
- BEEINDRUCKEND REALISTISCHE EFFEKTE: RAUCH, WOLKEN, NEBEL, REGEN, TAG/NACHT-WECHSEL
- LEICHTESTE BEDIENUNG UND STEUERUNG, NUR 20 SEITEN HANDBUCH
- MULTIPLER WARGASMUS (BIS ZU 16 GEGNER) ÜBER NETZWERK UND INTERNET
- UNTERSTÜTZUNG VON 3DFX-KARTEN UND FORCE-FEEDBACK JOYSTICKS



UNTERSTÜTZT VON:



www.intel.com/deutsch/showcase

Saitek

www.saitek.de



www.cybermind.de



www.netplayer.de





Der englische Titel läßt sich am besten mit Halbwertszeit übersetzen – und die liegt bei Ego-Shootern ja zumeist nicht allzu hoch. Doch wenn temporeiches Gameplay auf knackige Puzzles und hochatmosphärische Präsentation trifft, bleibt der Finger gerne auch mal länger am Abzug.

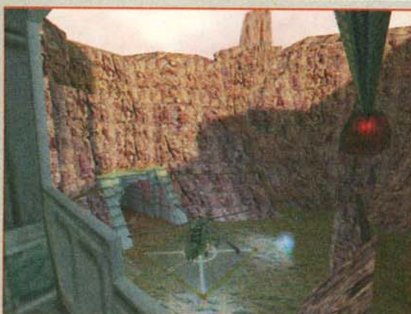
Daß sich der Spielspaß auch im harten (Reaktor-)Kern des Genres nicht nach wenigen Tagen verflüchtigen muß, hat zuletzt „Unreal" als Wegbereiter einer neuen 3D-Generation bewiesen. Und wenn man sich mit Half-Life auch nicht sein halbes Leben beschäftigen wird, für einige spannende Wochen vor dem Monitor sind Anspruch und Story hier allemal gut!

Im Mittelpunkt des neuen, großen 3D-Ereignisses von Valve und Sierra steht also nicht der Overkill möglichst vieler Opfer, sondern mal wieder die Rettung der Menschheit. Die wird nämlich von Bestien aus einer Paralleldimension bedroht, welche nach einem mißlungenen Experiment über die Erde herfallen. Für die „Torschlußpanik" ist der Spieler im Kittel des wehrhaften Wissenschaftsassistenten Gordon Freeman zuständig. Seine Geschichte entwickelt sich dabei nicht aus aufgesetzten Zwischensequenzen, sondern tatsächlich aus Aktionen und Dialogen – was bereits viel über die Qualitäten des Gameplays aussagt. Denn man will es wirklich wissen: Warum schießen die Marines auf eigenes Personal? Und wer ist der geheimnisvolle Kofferträger, der immer wieder mal irgendwo durch das Bild huscht?

Daher mögen die hiesigen Aufgaben für sich genommen zwar nicht sonderlich originell sein, doch machen sie einfach Sinn. Wenn etwa Laser aktiviert, Stromkreise geschlossen, Windmaschinen gestartet oder Tanks geflutet werden, dann nie aus reinem Selbstzweck, sondern immer, um die packende Horrorstory voranzutreiben. Entsprechend geizen Überlebende im Gespräch nicht mit Tips, manchmal bieten sich sogar Soldaten als Begleitschutz an, laufen voran und ziehen Attacken auf sich. Kurzum, Half-Life ist ein Actionabenteuer im besten Sinn des Wortes.

In den oft engen, manchmal nur von einer Taschenlampe ausgeleuchteten Korridoren ist das Grauen ein ständiger Begleiter des

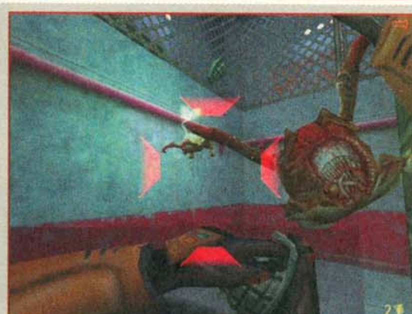
Heldentaten



Im interaktiven Intro tuckert der Spieler als Wissenschaftsassistent Gordon Freeman in die Black Mesa Labors ein – und darf beliebig durch den Zug spazieren



Auf (freiwillige) Lauf-, Sprung- und Zielübungen unter Anleitung einer holographischen Sportlehrerin folgt das Briefing: Man ist Versuchskarnickel in einem Strahlenexperiment



Doch dann passiert's: Die Halle kollabiert, ein kurzer Alptraum zeigt Bilder einer fremden Welt. Leider erweisen sich die mordlüsternen Kreaturen aus einer Paralleldimension als ziemlich real





Die wahrscheinlich größten Endgegner des Universums



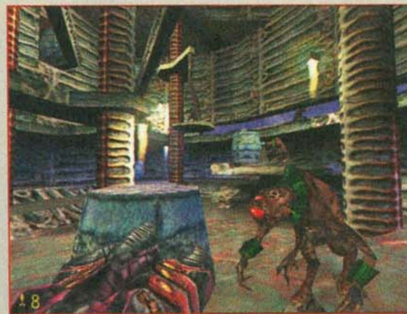
Die rund zwei Dutzend Monster agieren zwar recht doof, sind aber immer in der Überzahl



An Außenwelten herrscht kein Mangel, doch ist die Fernsicht meist durch Häuser oder Gebirge verbaut



Ganz klar, das Dimensionstor muß vernagelt werden. Der Weg zum Ziel führt u.a. durch ein Marinecamp, das Innere eines Staudamms, eine Alien-Versuchsanstalt und die hier abgebildete Kanalisation



Wir nähern uns der Alienwelt „Xen" und damit dem Finale: Die abgedrehten Angreifer und organischen Geländeformationen scheinen einem Fiebertraum entsprungen zu sein



Kurz vor dem Ende trifft man den undurchsichtigen Kerl wieder, der immer mal durch das Bild gehuscht ist. Er ist für eine Schlußpointe gut, die hier natürlich nicht verraten wird!



Aus Dialogen mit Überlebenden erhält der Spieler wertvolle Tips, manchmal bieten sich Soldaten als Begleitschutz an

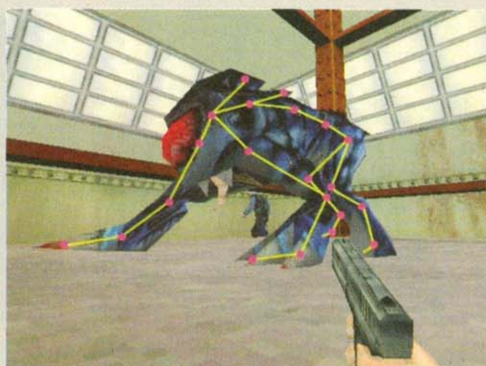


Die 18 Waffen überzeugen durch realistische Animation und Handhabung mit Primär- und Sekundärfunktion: Granate, Schrotflinte, Raketenwerfer, Armbrust und zielsuchende Aliengun als Beispiele von links nach rechts

3D-Power für alle

Für Half-Life kam eine überarbeitete Version der genügsamen Grafikengine von id-Software zum Einsatz. **Ohne 3D-Beschleuniger** packt ein P233 da bis zu 512 x 384 Pixel. Mangels Filtering sehen die Texturen im Nahbereich zwar etwas grob aus, doch **atemberaubende Licht- und Schattenspiele in 16 Bit-Farbtiefe** bleiben erhalten. Ein P166 mit 3D-Turbo ab Voodoo-Niveau bewältigt Auflösungen bis 640 x 400 Bildpunkte und malt hübsche Reflexionen auf die Rüstungen einiger Aliens. Das obere Ende der Fahnenstange markieren 1.600 x 1.200 Pixel auf einem P400 mit Riva TNT-Karte.

Die lebendigen Animationen überzeugen unabhängig vom PC-System, denn im Körperinneren jeder Figur bewegen sich die „Knochen" des Polygonskeletts hier nicht auf vorgefertigten Animationsgleisen. Vielmehr werden die **Bewegungen stets neu berechnet**, wobei Körperteile unabhängig voneinander reagieren. Beispiel Dialog: Während sich der Gesprächspartner entfernt, bleibt dessen Kopf mit Augen und (zum Text synchron bewegten) Lippen der Spielfigur zugewandt. Zusammen mit den dehnbaren Hauttexturen ergeben sich natürlich aussehende Abläufe ohne störende Kanten an den Polygon-Verbindungsstellen.



Ein in Echtzeit bewegliches Skelett unter Hauttexturen garantiert monströs gute Animationen

Spielers. Wer würde beispielsweise nicht erschrecken, wenn urplötzlich ein riesiger „Slave" durch eine Wand bricht, seine gräßlichen Klauen mit Energie lädt und einen konzentrierten Strahl auf den Helden feuert? Oder wenn in der Flanke seltsame Geräusche den bevorstehenden Teleport vieler kleiner „Zombies" ankündigen? Ganz zu schweigen von der mehrere Stockwerke hohen Aliengottheit, die ohne Vorwarnung aus einem Loch schießt, um mit Feuerbällen um sich zu werfen.

Trotz aller Schockeffekte fallen die Monster nicht unbedingt durch Intelligenz auf. Aber es gibt ja noch humanoide Angreifer, auch wenn die deutsche Version im Januar daraus vielleicht Roboter macht. Und die sind clever und hinterhältig wie bisher kein Computergegner: Geschickt wechseln sie zwischen Granaten und Uzis, nutzen jede Deckung aus, geben sich gegenseitig Feuerschutz und entwickeln fiese Team- oder Lockvogelstrategien. Dagegen sind die Attacken der „Houndeyes" (mittelgroße Mutantenhunde mit Facettenaugen) vergleichsweise harmlos. Jedenfalls für sich genommen, denn solche Biester werden erst im Rudel zur echten Bedrohung, indem sie gemeingefährliche Schallwellen aussenden. Apropos Rudel: Für gesellige Söldner haben sich die Entwickler von Valve weitläufige Extra-Arenen und Gina Freeman als Girlie-Pendant zu Held Gordon einfallen lassen. Bei den Multiplayermodi hat sie die Phantasie dann aber verlassen, denn mehr als Genreübliches wie „Capture the Flag", „Teamwork" oder „jeder gegen jeden" hat Half-Life da nicht zu bieten. Immerhin läßt das Programm aber den Einbau einer individuell erstellten Gesichtstextur (z.B. ein eingescanntes Foto) für das Alter ego zu und lädt eventuell notwendige Patches sowie







SPEARHEAD

Power Play 11/98:
"Ein Muß für jeden Panzersimulationsfan, der Wert auf Action legt."

PC Joker 11/98:
"Actionorientierte Panzersim mit realistischer Atmosphäre."

Games Zone: "Recht vergnügliche Panzersimulation mit hohem Actioneinschlag ... es macht einfach Spaß!"

PC Games 11/98: "So einfach dieses Spielkonzept auch ist, macht es doch überraschend viel Spaß."

Nix für müslifressende Peacemaker!*

*für die Anderen ab sofort auf PC CD-ROM erhältlich.
Natürlich komplett in Deutsch.

www.imagicgames.de











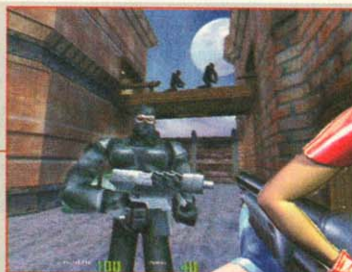

Die hohe KI der humanoiden Computergegner macht sie zum fast gleichwertigen Ersatz für menschliche Gegenspieler



Ballern allein genügt nicht, man muß u.a. auch vertrackte Teleporter-Puzzles (links) sowie schwierige Hüpfpassagen und Kletterpartien (rechts) meistern

Das Leben nach Half-Life

Mit Half-Life hat das Genre einen neuen Referenztitel – doch wie lange? Chancen auf die Thronfolge rechnet sich etwa Activision mit **Sin** aus: sarkastisch inszenierte Terrorbekämpfung, dichte Atmosphäre und eine sexy Antiheldin; das könnte klappen! Zum Test in der kommenden Ausgabe will sich dann Acclaims **Turok 2: Seeds of Evil** unter anderem durch dynamische Animation bei Körpertreffern am Gegner profilieren. Und im kommenden Frühjahr schickt 3D Realms **Duke Nukem Forever** auf eine ironische Action-Hatz in die Südstaaten der USA. Aber auch die 3D-Pioniere von id-Software sind nicht untätig und basteln am dritten „Beben" (Untertitel: „Arena"), das Mitte 1999 den deutschen BPjS-Index erschüttern dürfte.

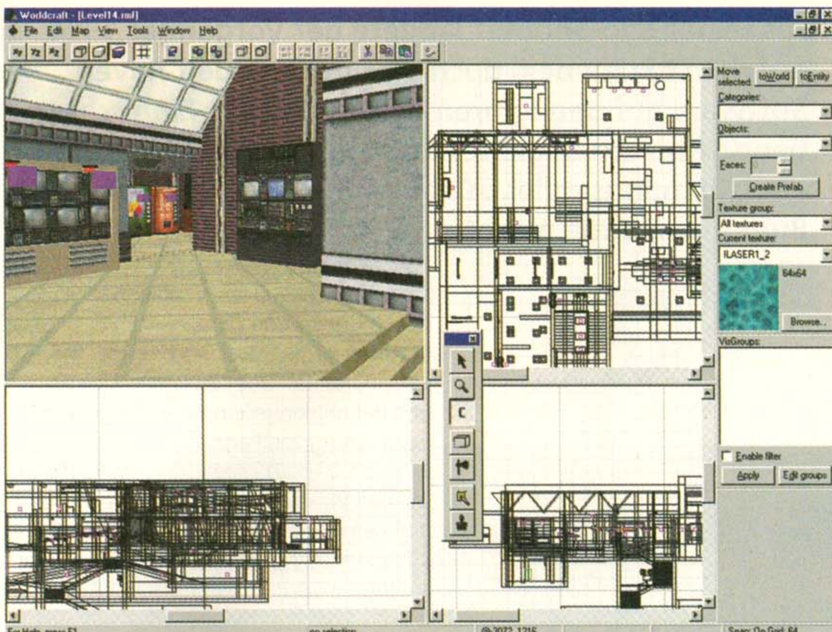







eine Serverliste komfortabel automatisch. Auch machen einige der 18 Waffen bzw. Extras erst in der Gruppe so richtig Laune. Bestes Beispiel wäre das Lackspray, mit dem man bloß so zum Spaß feindliches Territorium markiert.
Ebenfalls für Multiplayer bestens geeignet ist die durch Wände feuernde Gauss-Kanone und die Armbrust, auf deren Köcher der Name des Trägers eingraviert ist. Im Solomodus verteidigt man seine Polygonhaut dagegen bevorzugt mit Brecheisen, Pistole, Schrotflinte, MG, Granaten oder Raketenwerfer. Und was den einzelnen Wummen an Effizienz fehlt, macht das ungemein praktische Autozieling wett. Übrigens muß hier alle paar Schuß (automatisch) nachgeladen werden, was für einen strategischen Touch sorgt. Für frische Munition sorgen unterdessen herumstehende Kisten oder die Hinterlassenschaften gemeuchelter Gegner. Aber auch an den an Wänden hängenden Erste-Hilfe-Kästen sollte man nicht achtlos vorüberlaufen, da sie den Energievorrat auffrischen.
Nicht minder nützlich ist die Quicksave-Funktion: Ein Tastendruck genügt, und der Spielstand ist gespeichert, ohne daß der Spielfluß unterbrochen wird. Letzterer profitiert auch von den kaum ins Gewicht fallenden Nachladepausen – anstelle kompletter Welten holt sich das Programm immer nur nahtlos ineinander übergreifende Miniabschnitte in den Speicher. Vermißt haben wir dafür differenzierte Treffer. Daß ein Schuß in Schulter oder Bein beim Opfer dieselbe Reaktion auslöst, ist ja nicht unbedingt sehr realistisch. Außerdem fehlen überwältigende Außenwelten à la „Unreal". Auf das Aha-Erlebnis, wenn auf einen klaustrophobischen Korridor eine weite Ebene folgt, muß man in Half-Life also verzichten.
Ansonsten läßt die Grafik (mehr dazu in einer eigenen Box) aber kaum Wünsche offen, zumindest keine nach Details: Aus angeschossenen Getränkeautomaten kullern Dosen, ein Mikrowellengerät explodiert bei Benutzung. Und wer einen Hubschrauber vom Himmel holt und in einem Gewässer versenkt, trifft das Wrack bei einem späteren Tauchgang wieder. Dazu rumort und wummert es in der Umgebung, man hört in dunklen Schächten das Herzklopfen des Helden, und Angreifer kündigen sich entsprechend des Untergrundes durch verräterische Schrittgeräusche an. In besonders dramatischen Momenten wird zudem passende Musik eingespielt, wobei der Stereo- oder Surroundsound einfach phänomenal ist. Aber phänomenal ist eigentlich das ganze Spiel: Packenderes Gameplay gibt es derzeit im 3D-Actionbereich nicht, schönere Grafik allenfalls bei „Unreal". (rl)





Eigene Aufgaben ohne Abstriche: Der beigefügte Editor „Worldcraft 2.0" wurde tatsächlich zum Design von Half-Life benutzt

Half-Life
(Valve/Sierra)

Der derzeit beste 3D-Actionschocker: schnell, schön, packend und hart, aber nicht ausufernd brutal

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

92%



Grafik	89%
Sound	94%
Steuerung	87%
Motivation	94%

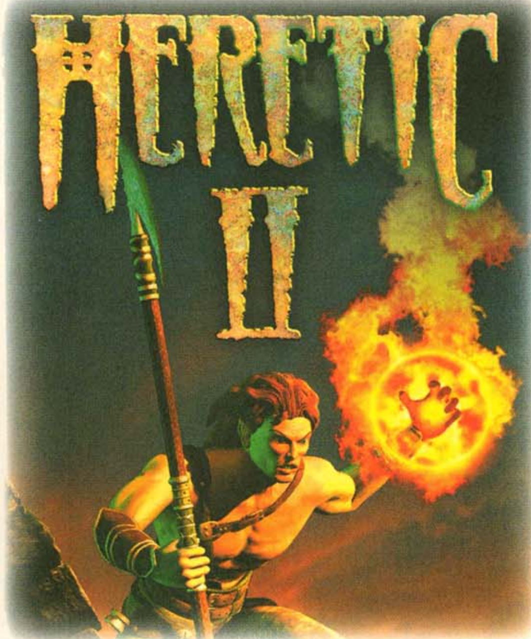
Datenträger	1 CD, 400 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2/233) mit 16 MB RAM (besser 32 MB) und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 240 bis 1.600 x 1.200 Pixel), OpenGL- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	englisch, deutsche Fassung folgt
Multiplayer	bis zu 32 Spieler im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.sierrastudios.com/games/half-life/

Ganz persönlich

…hat mich Half-Life schlicht überwältigt: der erste Spiel-Film im eigentlichen Sinne des Wortes! Denn hier ergibt sich eine spannende Handlung in der Tat aus dem Spielverlauf selbst, nicht aus aufgesetzten Zusatzszenen. Um so erfreulicher, daß kein Überrechner erforderlich ist, um dieses Erlebnisses teilhaftig zu werden – der Schritt in die neue Dimension des 3D-Gamings gelingt bereits mit einem P166 und einer Voodoo-Karte stolperfrei.



Richy



Als reiner Ego-Shooter landete der Vorgänger 1994 auf dem BPjS-Index, doch diesmal wandelt Raven Software auf den Spuren von Lara Croft: Eine schwebende Kamera begleitet den elfischen Helden durch ein stimmungsvolles 3D-Abenteuer, das auch ohne Blutsturz Freude macht.

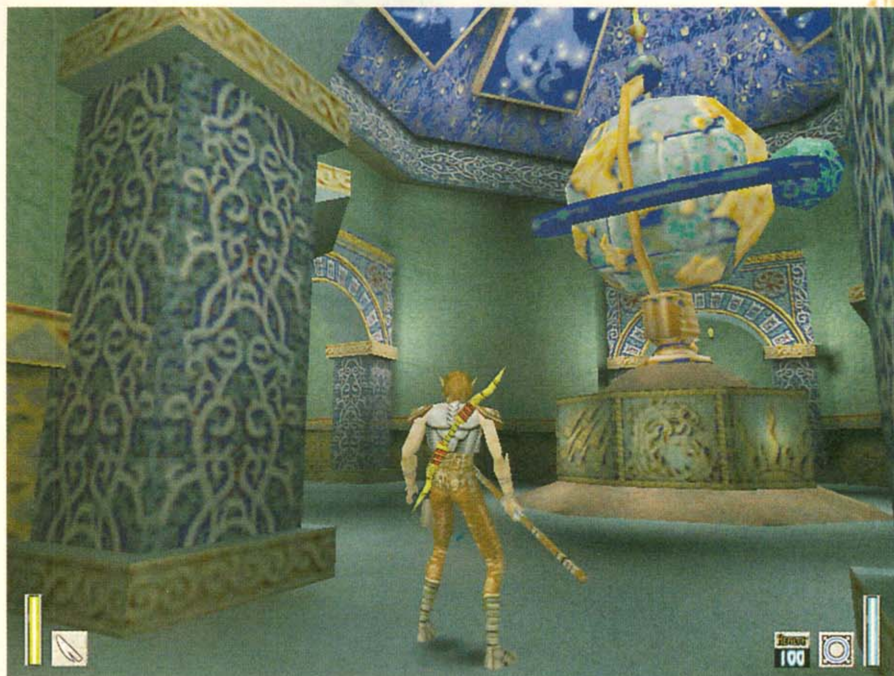


Zur Erinnerung: In der ersten Ketzerei der amerikanischen „Hexen"-Raben schickte der Elf Corvus den Dämonenführer D'Sparil zurück in die Hölle. Doch Bruder Morcalavin trat das Erbe des Bösewichts an und hat mittlerweile nahezu die gesamte Bevölkerung von Parthoris in Monster verwandelt. Diese Zombies, Flugdrachen und schwertschwingenden Krieger bewachen nun gemeinsam mit einigen Höllenfürsten 23 Spielabschnitte.

In drei Schwierigkeitsstufen kann man gegen insgesamt 24 Gegner vorgehen, sich an Türen, Maschinen und (überwiegend schaltergestützten) Rätseln zu schaffen machen. Dabei finden sich acht Waffensowie fünf Defensivzauber. Ein Meteorschwarm etwa, oder das „Morph-Ovum", mit dem alle Feinde vorübergehend in Hühner verwandelt werden. Diese Auswahl und die Tatsache, daß man mit so manchem CPU-Charakter spricht statt zu kämpfen, zeigen schon, daß es in Heretic 2 nicht um stupides Ballern geht. Weitaus häufiger muß Corvus springen, schleichen, laufen, sich ducken, schwimmen oder über Hindernisse klettern. Zudem verleihen ihm Schreine auch mal Flugfähigkeit oder eine Tarnkappe.

Die Grafik basiert auf der aktuellen Engine von id-Software, ist also für alle gängigen 3D-Beschleuniger optimiert. Der Weg führt somit durch modrige Kerker, verwinkelte Canons und dampfende Sümpfe, ohne daß an Lensflares, Lichteffekten, transparentem Nebel, Feuer und Rauch gespart wurde. Im Gegensatz zu „Tomb Raider" läßt sich die hiesige Begleitkamera dabei in alle Richtungen schwenken, was Übersicht in sämtlichen Lebenslagen garantiert. Für weiteren Komfort im optionalen Steuermix aus Tastatur, Stick und Maus sorgen eine automatische Zielhilfe und die Übersichtskarte. Last, not least muß auch der getrennt regelbare Sound gelobt werden. Die Musikstücke schaffen viel Atmosphäre, alles übrige besorgen klasse Soundeffekte und eine für die deutsche Version lokalisierte Sprachausgabe.

Ein Zauberspruch macht den Monsterhort zum Hühnerstall



Eines der komplexeren Rätsel: Wie muß der Globus eingestellt werden, damit sich die Türe öffnet?



Intro und Zwischensequenzen sind komplett vorgerendert und spinnen den Handlungsfaden in deutscher Sprachausgabe weiter

Auf Nummer Sicher

...geht Activision Deutschland mit der lokalisierten Version: kein Blut weit und breit, dafür deutsche Sprachausgabe satt. Dabei ist Heretic 2 bereits im Original nach unserer Ansicht **nicht indizierungsgefährdet** – das angepeilte USK-Rating von 16 oder gar 12 Jahren scheint durchaus realistisch.

Fakten

- 23 Spielabschnitte (in- und outdoor)
- 24 unterschiedliche Monster
- 8 Waffen- und 5 Verteidigungszauber
- 10 mögliche Auflösungen
- frei schwenkbare 3D-Kamera



Zauberwaffen nebst magischer Munition liegen als Sammelextras herum, während sich Corvus an solchen Schreinen heilt und Energie für Spezialfähigkeiten tankt



Fazit: Feine Fantasy für actionorientierte Abenteurer, die der Genre-Prinzessin Lara Croft allenfalls bei den Heldenanimationen während der Tauchgänge ein wenig nachsteht – an Charme fehlt es aber auch Corvus nicht. (rf)



Ob modriger Kerker oder feudaler Palast, die 3D-Architektur spart nicht an Ausleuchtungseffekten

Heretic 2
(Raven Software/Activision)

Effektreiches 3D-Actionabenteuer im Stil von „Tomb Raider"

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

85%



Grafik	87%
Sound	78%
Steuerung	80%
Motivation	86%

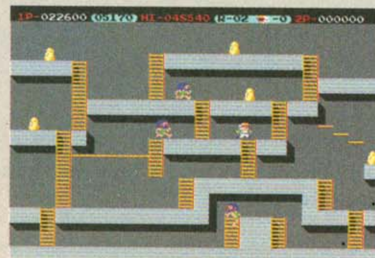
Datenträger	1 CD, 45 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit 16 MB RAM (besser P200 mit 24 MB RAM) und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 240 bis 1600 x 1200 Pixel), unterstützt alle gängigen 3D-Karten
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch erhältlich
Multiplayer	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 8 via Netzwerk, mehr als 100 im Internet; 8 Extralevels für Multiplayer
Online-Info	http://www.activision.de



Die 150 mitscrollenden Iso-Levels verteilen sich auf fünf Grafikwelten

Die Geburt eines Klassikers

Anfang der 80er Jahre programmierte der Physikstudent Doug Smith auf einem Universitätsrechner in Seattle das grundsätzliche Spielprinzip und nannte es „Kong". Trotz der ASCII-Grafik (**ein Dollarzeichen symbolisierte den Helden!**) erfreute sich das in Fortran erstellte Game großer Beliebtheit. Also entwarf Doug unter dem Titel „Miner" eine grafische Fassung für Apple-Computer und verkaufte die Rechte gegen eine Umsatzbeteiligung von 23 Prozent an Broderbund, was ihm angeblich über 2 Mio. Dollar einbrachte. Dabei stammen die 150 Levels des 1983 fertiggestellten „Lode Runner" nur zu einem Drittel von Doug selbst, den Rest entwarfen Nachbarskinder für ein Taschengeld!


Lode Runner schaffte auch den Sprung in die Spielhalle, hier die Arcade-Version von Irem aus dem Jahr 1984

An den großen 8 Bit-Plattformklassiker „Lode Runner" denkt man als Spieleveteran mit einer Träne im Knopfloch zurück. Doch was dem PC-User jetzt als Nachfolger offeriert wird, ist wirklich fast schon zum Weinen!

Das Spielprinzip ist noch so simpel wie gehabt: Ein kleines Männlein oder Weiblein wird durch über 150 (ruckelig scrollende) Bilder bugsiert, wobei es alle Schätze einsammeln muß, um den Ausgang zu erreichen. Da der Protagonist nicht springen, sondern nur an Leitern emporklettern kann, lassen sich benachbarte Bodenplatten zeitweilig auflösen und so neue Wege öffnen. Erschwert wird die Jagd durch Gegner in drei Formen bzw. Farben. Diese beseitigt man durch vereinzelt zu findende Bomben oder eilig ausgehobene Fallgruben, sie kehren jedoch stets wieder ins Leben zurück.

Wer andern eine Grube gräbt...

Im Zuge der Modernisierung wurde das Geschehen in die dritte (Iso-)Dimension verlagert, was der Übersicht gar nicht gut tut. Für zusätzliche Ungemach sorgt die zwar frei belegbare, aber fürchterlich träge und ungenaue Steuerung. Vermutlich, weil die Hektikknobelei dadurch in den höheren Levels nahezu unspielbar wird, darf man per mitgeliefertem Editor auch eigene Aufgaben kreieren. Am Ende hat sich der Hersteller hier aber wohl doch selbst eine Grube gegraben. (mz)


Mit beiliegendem Editor wurde das gesamte Spiel erstellt – trotz seiner zahlreichen Schwächen


Beim Hangeln symbolisieren gelbe Markierungen den Landeplatz

Lode Runner 2
(Presage/GT Interactive)

Glücklose Wiederbelebung des Plattform-Klassikers

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 89,– DM

37%

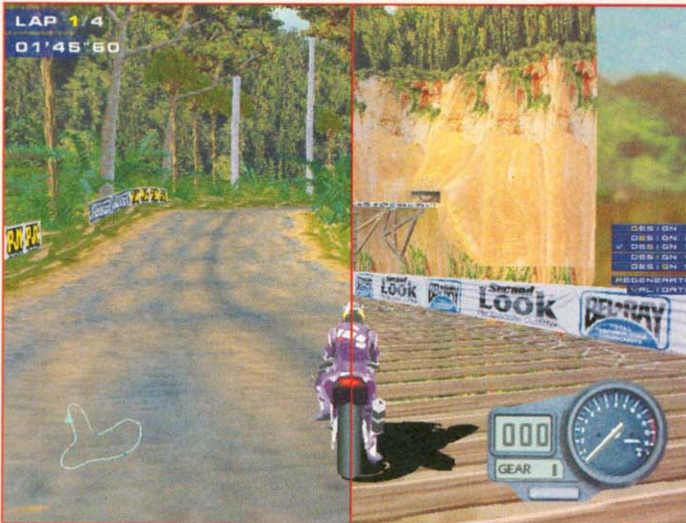


Grafik	48%
Sound	51%
Steuerung	33%
Motivation	39%

Datenträger	1 CD, 43 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM (32 MB im Netzwerk) und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, 8 CD-Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Gamepad, Joystick, Maus
Sprache	deutsche Anleitung
Multiplayer	bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.gtgames.com

Der Trend zum Zweirad ist ungebrochen, wobei das Team von Delphine mit ernsthafter Simulation nicht viel im Sinn hat. Hier konzentriert man sich auf die drei Haupttugenden eines jeden Rennspiels: Geschwindigkeit, Speed und Tempo!

Moto Racer 2



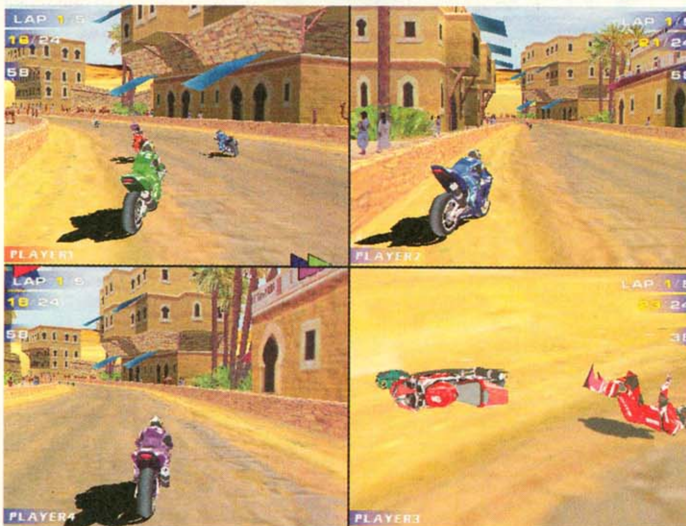
Bei der Probefahrt läßt sich die Szenerie jederzeit verändern



Der Editor: Selbst entworfene Strecken werden automatisch auf Knicke untersucht

Vor dem Start

Racing abseits von simulativem Realismus, das muß ja nicht zwangsläufig auch einen Mangel an Optionen bedeuten: Stolze 32 Strecken stehen dem PC-Piloten hier zur Auswahl, sauber unterteilt in Straßen- und Off-Road-Pisten. Bei Einzelläufen dürfen auch Modifikationen bezüglich Renndauer (1 bis 6 Runden) und Witterung (Nacht- und Nebelfahrten, Regen und Schnee) vorgenommen werden. Dies ist im Championship-Modus zwar nicht möglich, doch lassen sich die vorgegebenen Cups (je 8 Rundkurse) um eigene Kombinationen erweitern.
Dank der drei spürbar unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade sollten selbst Anfänger diesmal in der Lage sein, alle Herausforderungen zu meistern – das war beim Vorgänger im Juni 1997 ja nicht unbedingt der Fall. Und nötigenfalls läßt sich das Handling der Maschinen noch deutlich vereinfachen, indem vom Simulations- auf den Arcade-Modus umgeschaltet wird. Der Langeweile soll unterdessen ein komfortabler Editor vorbeugen: Mit wenigen Mausklicks lassen sich vorgegebene Kurse abändern, Kurven, Steigungen sowie Bodenwellen einfügen und eines von acht Szenarien anwählen. Das Programm berechnet dann in Eigenregie die gesamte Umgebung und bietet umgehend eine Probefahrt an.



Das Viererspiel am Splitscreen macht nur bei schnellen Rechnern und großen Monitoren Sinn

Evolution statt Revolution

Nach dem Weggang von Eric Chahi („Flashback") blieb es lange Zeit still um das traditionsreiche Label Delphine Software. Während der französische Stardesigner sich kürzlich mit „Heart of Darkness" zurückmeldete, machten die übrigen Delphine bereits im Sommer letzten Jahres mit dem furiosen **Moto Racer** wieder von sich reden. Und an diesem Titel nimmt der Nachfolger vielleicht etwas zu genau Maß: Die **2 Rennklassen** mitsamt ihrer jeweils **8 Motorräder** hat man unverändert übernommen, das Fahrerfeld umfaßt nach wie vor entweder **12 oder 24 Teilnehmer**. Wirklich neu sind somit nur die massiv aufgestockten Strecken (ehemals 8, kein Editor) sowie natürlich die nochmals verbesserte Grafik.



Moto Racer ist mittlerweile auch in der Compilation „Best of Voodoo" für 69 Mark erhältlich



Wheelies sorgen für kurzzeitigen Turboschub bei eingeschränkter Lenkbarkeit

Im Gegensatz zum Vorgänger sind Replays jetzt auch speicherbar

Auf der Piste

Während der eigentlichen Rennen unterscheiden sich die acht Bikes pro Klasse nicht nur farblich voneinander, sondern auch in Sachen Grip, Geschwindigkeit, Beschleunigung und Bremsverhalten. Besonders gegen die rabiaten Computergegner der höheren Schwierigkeitsstufen ist die Wahl der richtigen Maschine von größter Bedeutung, da jeder Kontakt mit der Streckenbegrenzung den Fahrer zurück- (Arcade) oder abwirft (Simulation). Schon nach kurzer Zeit – und mit einem guten Joystick – gelingen Slides und Wheelies wie von selbst, so daß man trotz des irrwitzigen Tempos auch mal ein Auge auf die vorbeihuschende Landschaft werfen kann.
Im Dschungel führen da wackelige Holzbrücken direkt an gigantischen Wasserfällen vorbei, in malerischen Wüstendörfern beobachten Kameltreiber das Geschehen. Und die waghalsigen Sprünge der Moto-Cross-Pisten sind immer ein Replay wert. Das alles sieht nicht nur gut aus, sondern ist selbst am Splitscreen mit bis zu vier Teilnehmern auch gut spielbar – zur Not lassen sich sowohl die Auflösung als auch der Detaillevel individuell variieren. Bloß die gitarrenlastige Musik kann nicht ganz überzeugen: Die Hardrockstücke wirken kurioserweise stets etwas „langsamer" als die rasante Grafik und sind darüber hinaus nicht sonderlich originell komponiert. Bei gelungenen Stunts und Rekordzeiten gibt es aber auch mal (englische) Sprachausgabe.

Im Ziel

Fazit: Was des Simulanten Leid, ist des Speed-Junkies Freud – Moto Racer 2 bietet Hochgeschwindigkeitsjagden vom Feinsten! Daß sie immer nur innerhalb abgegrenzter Straßen stattfinden, machen der Editor und die Netzwerkoption für bis zu acht Pistenrowdies wett. Kein besonders originelles Spiel also, aber ein in bestem Sinne grundsolider Genrebeitrag. (mz)

Moto Racer 2
(Delphine/Electronic Arts)

Schicke Hochgeschwindigkeitsraserei wider dem simulativen Ernst

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

80%



Grafik	85%
Sound	73%
Steuerung	82%
Motivation	79%

Datenträger	1 CD, 2-145 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt (3Dfx und ATI Rage direkt)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, 13 CD-Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Maus, (Analog-)Pad, (Force Feedback-)Joystick, Lenkrad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler am Splitscreen, max. 8 im Netzwerk
Online-Info	http://www.ea.com

Ganz persönlich



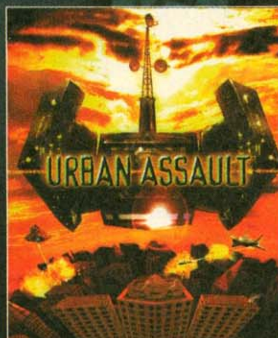
Markus

Genau so stelle ich mir ein Rennspiel vor: Geschwindigkeit bis zum Abwinken, einfaches Handling und keine störende Realitätsnähe – ich will mich schließlich amüsieren, nicht den Motorradführerschein machen. Aufgrund der fehlenden Neuerungen gegenüber dem bereits verbilligt offerierten Vorfahrer bleibt dennoch ein etwas schaler Nachgeschmack. Die Stuntanimationen etwa sind noch exakt dieselben, zusätzliche Motorrad-Klassen sucht man vergebens. Dabei wären z.B. die in der Spielhalle gerade recht beliebten Chopper eine echte Bereicherung gewesen. Tja, man kann offenbar nicht alles haben.



Denken, Junge! Nicht nur ballern.

Wir schreiben das Jahr 2108.
Um Dich herum tobt eine dunkle, grausame Schlacht.
Aber mit Urban Assault hast Du die totale Kontrolle.
Du bist General und gleichzeitig einfacher Soldat.
Du planst die Strategie einer ganzen Armee und kämpfst selbst auch an vorderster Front.
Du fliegst mit dem Jet oder Hubschrauber Deine Einsätze, rollst im nächsten Moment im Panzer durch die feindlichen Linien und analysierst die Kampfsituation jederzeit via Satellit.
Und das alles in apokalyptisch-perfekter 3-D-Animation.
Wer hier nur blind ballert, hat schon verloren.



Where do you want to go today?®

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/games

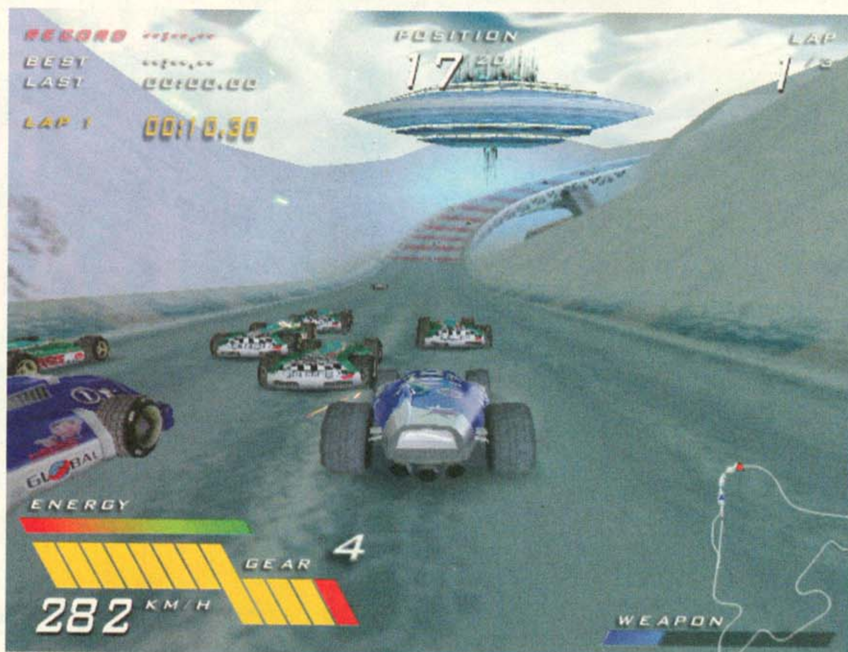
Produktinfo 004

DETHKARZ

Als englisches Wortspiel trifft der Titel den Nagel auf den Kopf: Die Turbokarren aus der Box von Melbourne House sind tatsächlich in tödlicher Mission unterwegs. Die passende Arcaderaserei für mutige Bleifüße also.

Im 25. Jahrhundert geht der Motorsport in die Luft, man bringt spektakuläre Steilkurven und Korkenzieherkehren auf hochgelegenen Plateaus an. Ein Dutzend solch luftiger Parcours findet der Spieler hier, um sie mit durchschnittlich 300 Sachen in der Stunde zu umkurven – bei Fehlern geht's nach uuuunten…
Der Sturzflug dauert freilich nur Sekundenbruchteile, dann verfrachtet ein Traktorstrahl den Unglücksraben wieder nach oben. Dort nimmt er das Rennen kurz hinter der verlorengegangenen Position im Feld der 20 Teilnehmer erneut auf. Und weil sich der Schaden in Grenzen hält, macht das Rempeln mit bis zu acht Multiplayern um so mehr Spaß. Die ausgewogene KI der Computerpiloten garantiert aber auch im Solobetrieb gnadenlose Duelle.
Das eigentliche Salz in der Benzinsuppe sind Waffen, weshalb man sie auch nur im Ligamodus einsetzen darf. Stets von der letzten Position aus startend, schießt man sich da mit unbegrenzt munitionierten Laser- oder Plasmakanonen die Bahn zu zahlreichen Extrabehältern frei. Darin finden sich etwa Minen, Automatikraketen oder Absorber, die einem benachbarten Mitbewerber mit optisch spektakulären Blitzen die Energie entziehen. Derlei Sekundärprojektile sind nur einmal einsetzbar, was Spannung und enorm simples Handling garantiert.
Ist das Chassis nach zu vielen Treffern oder Kollisionen am Ende, wird das Rennen mit null Punkten gewertet. Dem läßt sich jedoch mit temporären Schilden, Schnellreparaturen in den parallel zur Start/Zielgeraden angelegten „Boxengassen" sowie neun Continues vorbeugen. Sind vier Läufe überstanden, wird abgerechnet: Nur die besten zehn steigen in die nächsthöhere der drei Ligen auf, um sich mit optisch wie technisch dezent getunten Vehikeln auf acht weiteren Pisten zu messen. Den überlegenen Geheimboliden im Stil eines Batmobils gibt's erst ganz zum Schluß.
Pazifisten dürfen die Extras abschalten, sich an Trainingsfahrten auf vier gegnerlosen Strecken oder waffenlosen Einzelrennen versuchen. Bei der Jagd auf Bestzeiten gilt es dann, die zahlreichen Besonderheiten der nur auf den ersten Blick einfallslos wirkenden Kurse zu entdecken.

Tempo, Tempo, Tempo, und immer an die Raser denken!



Steilkurven, Schanzen und spektakuläre Senken für den vollen Adrenalinkick



Im Ligabetrieb finden sich auf der Strecke so feine Sachen wie Nachbrenner, Raketen und Reparaturkits

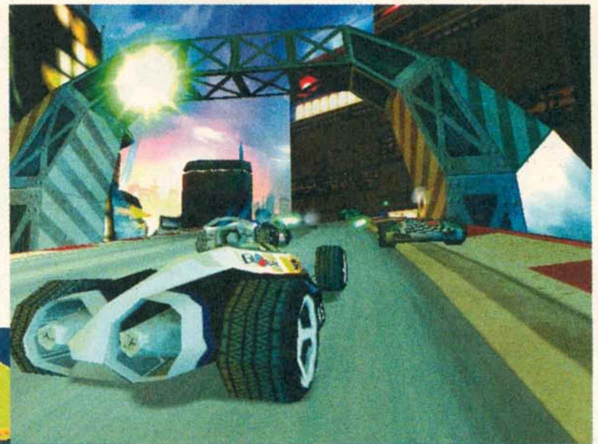

Die vier beliebig lackierbaren Standardautos und das Bonusvehikel (rechts) unterscheiden sich in Sachen Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Handling und Panzerung deutlich voneinander

Vergleichsergebnisse lassen sich auf die Herstellerhomepage hochladen, wo auch Ghosts, also gespeicherte und zum Fahrlinienvergleich in das laufende Bild einblendbare Altfahrten, zum Download bereitstehen. Replays, die verstellbare Sensibilität der Steuerung, das abschaltbare (und sowieso großzügige) Zeitlimit oder die Aufholfunktion bei zu großem Vorsprung eines Mitspielers zählen zu den Feinheiten von Dethkarz. Die Wahlmöglichkeit zwischen manuellem bzw. automatischem Getriebe und der schnelle Blick nach hinten sind ohnehin selbstverständlich.



Ein am PC leider viel zu seltenes Extra versteckt sich im Grafikmenü: Die Bildwiederholrate ist fixierbar, um gleichmäßiges 3D-Zooming und hervorragende Steuerbarkeit auch im Fahrzeugpulk zu ermöglichen. Wo andere Games also schon mal ruckeln, muß man hier selbst ohne 3D-Beschleuniger nicht auf Tiefbettfelgen, bildfüllende Multicolor-Explosionen, tolle Flutlichter, effektvollen Waffeneinsatz und schicke Menüs verzichten. Bloß geht das hohe Spieltempo halt auf Kosten der Grafikdetails, denn selbst mit 3D-Turbo unter der Haube vermögen die Kulissen nicht voll zu überzeugen. Am Minuskonto stehen auch die langen Ladezeiten, der fehlende Splitscreenmodus und die Abwesenheit einer Multiplayer-Arena à la „Ultimate Race Pro".
Jetzt müssen Sie entscheiden: Richtige Boxenstopps und Waffeneinkäufe im Shop hat Dethkarz nämlich auch nicht zu bieten. Aber dafür prima Handling sowie Tempo, Tempo und nochmals Tempo. (rl)

Die Softwaregrafik ist von der 3D-beschleunigten Fassung nur durch etwas weniger Tempo, fehlende Glanzeffekte am Lack und unauffällige Details zu unterscheiden







Ob Metro City, Polarkreis, Tropen oder Mars, optisch unterscheiden sich die vier Szenarien kaum



Die vier Hinterbordkameras sind der nervösen Cockpitperspektive vorzuziehen



Dethkarz
(Beam/Melbourne House)

Futuristische Arcaderennen für den Benzindurst zwischendurch

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

80%



Grafik	82%
Sound	71%
Steuerung	84%
Motivation	79%

Datenträger	1 CD, ab 130 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/233) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 1204 x 768 Pixel), 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, 12 Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Stick, Pad, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem oder Internet, bis zu 8 im Netzwerk
Online-Info	http://www.melbournehouse.com, http://www.infogrames.de

Ganz persönlich

Bei rassigen Arcaderennen gebe ich immer gerne Gas, und Dethkarz ist der bisher rasanteste Genrevertreter am PC: Tempo satt, ordentliche Präsentation, pfiffige Schlitter-Steuerung und motivierende, aber nicht übermächtige Computergegner. Schade bloß, daß Motoren, Waffen, Explosionen und Techno-Tracks nicht ganz so kernig klingen, wie sie sollten. Und wenn sich zwölf Pisten vier optisch eher ähnliche Grafiksets teilen müssen, bleibt die Vielfalt auf der Strecke. Beim nächsten Mal etwas mehr Abwechslung fürs Auge, bitte!

Richy





Die letzte Strecke wird erst nach Siegen auf den übrigen vier Kursen freigeschaltet

Nach vielen 2D-Plattformen und der isometrischen Welt von „Sonic 3D" hat es nun auch das Sega-Maskottchen endgültig in die dritte Dimension verschlagen: Der blaue Turbo-Igel startet in seinem eigenen Rennspiel.

Was Nintendos Konkurrenzklempner und Kart-Profi Mario seit Jahren recht ist, das ist Sonic jetzt also billig: Das R im Titel steht für Rennen auf fünf abwechslungsreichen Polygonstrecken, die jeweils dreimal zu umrunden sind. Das anfangs vierköpfige Teilnehmerfeld aus dem Igel und seinen Freunden Tails, Knuckles und Amy läßt sich dabei nach und nach um Exilbösewichter wie Dr. Robotnik und Mecha Sonic erweitern. Hierzu müssen allerdings nicht nur Plätze am Siegerpodest ergattert, sondern auch spezielle Münzen und Chaos-Smaragde gefunden werden. Letztere verstecken sich zumeist in Abkürzungen, welche sich wiederum durch das Aufsammeln der sonictypischen Ringe öffnen. Jagen und sammeln also, das kann recht schnell in regelrechte Arbeit ausarten. Zumal die etwas träge Steuerung des Igels ärgster Feind ist und unaufmerksame Läufer immer wieder in einer der zahlreichen Sackgassen oder Pfützen voller „Bremsflüssigkeit" landen läßt. Bei letzteren kommen die unterschiedlichen Qualitäten (fahren, schweben, schwimmen usw.) der Charaktere zum Tragen, außerdem darf auf Knopfdruck gesprungen, gesprintet bzw. scharf geschossen werden.

Ein Igel für Schumi

Dank 3D-Beschleunigung kann die Grafik mit sehr ansehnlichen Spiegel-, Licht- und Wettereffekten aufwarten, der Sound paßt zum Cartooncharakter der Rennen. Bis alle Strecken und Figuren erspielt sind, werden daher auch ältere Dauerläufer ihren Spaß an Sonic R haben – im Netzwerk sogar noch etwas länger. (mz)

Vor einem PC dürfen sich bis zu vier Menschen (gegeneinander) einigeln



Vor Loopings finden sich stets Turbofelder

Sonic R
(Sega)

Knuffige Fun-Raserei mit dem Sega-Maskottchen

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM

70%



Grafik	79%
Sound	65%
Steuerung	63%
Motivation	72%

Datenträger	1 CD, 80 MB auf der HD
System	P133 (besser P200) mit Win 95/98 und 16 MB RAM
Grafik	SVGA (320 x 200 bis 800 x 600 Pixel), MMX und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, 20 CD-Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Joystick, Gamepad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler am Splitscreen oder im Netzwerk
Online-Info	http://www.sega.de

Ganz persönlich

Ein Igel sucht seine Zielgruppe: Während die bonbonbunte Grafik, die piepsigen Sound-FX und natürlich das niedliche Teilnehmerfeld von Sonic R vornehmlich junge Raser ansprechen dürften, verlangen die verwirrend angelegten Kurse nach einiger Übung (im Time-Trial-Modus). Ein Rennen für Spieleredakteure und andere Kinder im Manne also…



Markus

1967

gab es in der Formel 1 weder Flügel noch Sponsoren...











...und die unübertroffene Kombination legendärer Rennfahrer, Boliden und lebensgefährlicher Strecken!













Das hielt die Piloten nicht davon ab alles zu geben und schnell zu fahren – sehr schnell...

Die authentischen Rennwagen von 1967, 11 historische Strecken und die höchstentwickelten Motoren der damaligen Zeit, damit Sie sich mit legendären Rennfahrern wie Graham Hill oder Jim Clark messen können: ein atemberaubend realistisches Erlebnis dank kompletter 3D-Grafik. Tauchen Sie ein in das Jahr 1967 und werden Sie Teil der Legende – Grand Prix Legends.

Grand Prix Legends

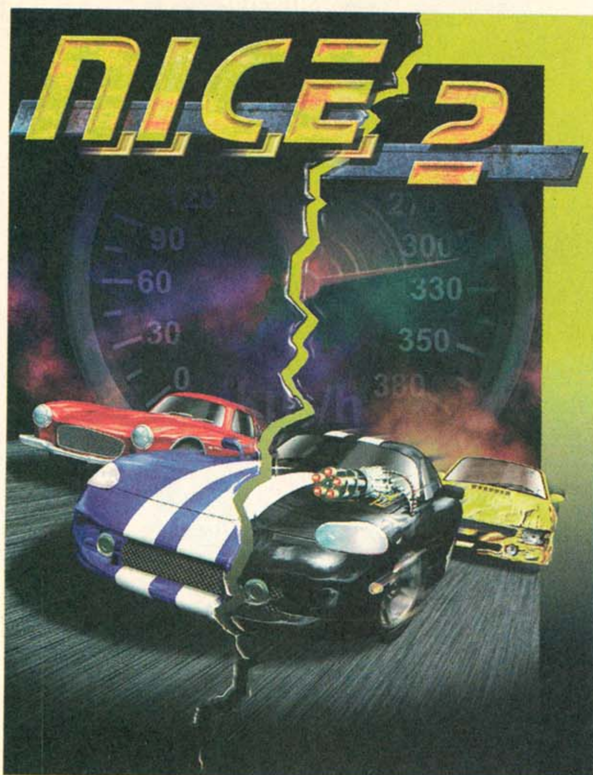


www.sierra.de

Produktinfo 032

PHOTO: DPPI/EMMANUEL ZURINI

www.stormfels.de



Den dreimonatigen Boxenstopp seit unserem Vorabtest haben Synetic und Magic Bytes in erster Linie für eine letzte Politur am Wirtschaftsteil des deutschen Top-Racers genutzt. Jetzt senkt sich endgültig die Startflagge für eines der bestausgestatteten und bestaussehenden Spiele des Genres.

Ohne Frage ist N.I.C.E. 2 noch um einiges netter als der erfolgreiche Vorgänger „Have a N.I.C.E. Day": kompromißloses Arcade-Racing auf der einen, ausgefuchstes Karrieremanagement mit Handelsteil auf der anderen Seite. Gefahren wird auf 24 Strecken, die sich über acht Klimazonen von Deutschland über Korsika und Hawaii bis Australien erstrecken. Und jeder Kurs stellt eigene Ansprüche an Timing und Geschick des Piloten. Da wird auf Autobahnen gedrängelt, über Serpentinen gedriftet und durch alpine Berge wie Täler gebrettert. Die Loopings von einst mußten dabei kurvenreichem Realismus weichen.

Wie man die Herausforderungen angeht, ist Einstellungssache: Gravitation, Grip, Schaltung (manuell/automatisch), Motor, Dämpfer, Fahrwerk und Reifen können abgeändert werden. Es liegt zudem im Ermessen des Spielers, ob Rempeleien das Chassis beschädigen, er als Nachzügler einen automatischen Turboschub erhält oder sich nahe am Straßenrand gepflanzte Bäume einfach durchfahren lassen. Die teilweise außergewöhnlich langen Rundkurse stehen auch in umgekehrter Richtung, spiegelverkehrt, bei Sonne, Dämmerung, Nebel, Regen oder Schnee offen – insgesamt bringt es das Programm auf sage und schreibe 192 Streckenvarianten.

Wer nicht davor zurückschreckt, sich durch optisch fade und teils schwer durchschaubare Menüs zu klicken, kann sich mit N.I.C.E. 2 also ein halbes Pilotenleben lang beschäftigen. Denn auch gegnerloses Training und Ein-



„Porsche drohte uns mit dem Rechtsweg, sollten wir den 911 unverändert einbauen – also hat er jetzt einen Buckel und ist das häßlichste Auto im Feld!"

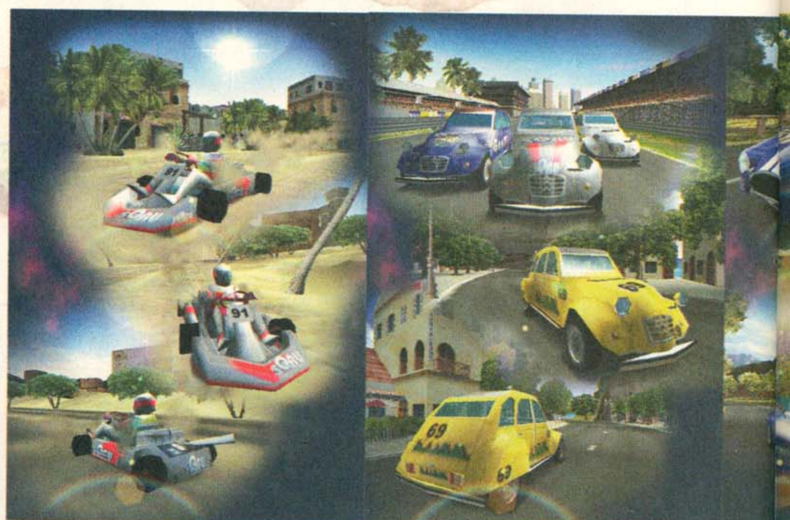
(Andreas Leicht, Produktmanager bei Synetic)



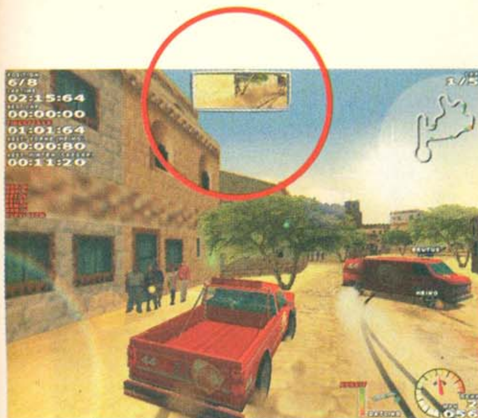
Nice to meet you: Im Kampf um Positionen ist Rempeln erwünscht



Eine der rund 20 Feuerwaffen in vollem Einsatz



Im riesigen Fuhrpark finden sich vier wendige Bonsai-Racer, sechs schnitt



Der abschaltbare Rückspiegel ist arg klein und häßlich geraten



Nur drei Kameraperspektiven im Rennbetrieb, acht am komfortablen Replay-Schnittplatz





Die Menüs für WM-Planung, Karriere- und Finanzmanagement sind optisch reizlos und unübersichtlich

zelfahrten gegen einen Ghost oder maximal sieben (vom Rechner oder vernetzten Mitspielern kommandierte) Konkurrenten sind möglich. Die Hauptrolle spielt aber der Karrieremodus, wo man über Sponsorenverträge, Siegprämien und die Teilnahme an Freundschaftsrennen Bares scheffelt. Diese Einnahmen werden dann in das Tuning bereits vorhandener oder den Kauf bzw. die Miete neuer Boliden investiert. Die Basis jeder Karriere bilden die drei Fahrzeugligen „Bonsai" für Mini-Racer à la Trabbi, „Sport" mit schnittigen Karossen vom Schlage eines Dodge Viper sowie „Classic" für Oldtimerfans mit Hang zu MB 300 SL & Co.
Generell hat Magic Bytes alle Lizenzkosten vermieden, indem die aufgebotenen Fahrzeuge zwar aussehen wie reale Modelle, jedoch anders heißen. Dazu gesellen sich rein fiktive F1-Boliden, Monster Trucks, LKWs, Karts und Sportwagen, mit denen man auch an lukrativen Shootouts teilnehmen kann. Hier und im Multiplayermodus kommen dann Uzis, Raketen, Ölwerfer, Minen, Granaten oder Nitrobooster zum Einsatz – etwa im „Deathmatch" bis zum letzten Mann oder bei der spaßigen „Fuchshatz", wo sieben Jäger einem Fluchtfahrer hinterherdüsen. Je zwei Multispieler dürfen sich übrigens eine CD teilen, es muß also nicht jeder Teilnehmer das Programm kaufen.
Die brillante Grafik haben wir ja bereits in der Septemberausgabe über den grünen Klee gelobt, dazu nur noch soviel: Was hier ohne 3D-Beschleuniger an Tempo und Farbenpracht geboten wird, übertrifft so manches Konkurrenzprodukt mit! Ab einem P2/233 mit Direct3D-Turbo kommen noch zahllose Details wie die schönsten Lensflares des Genres, tolle Glanzeffekte am Lack und realistisch aussehende Niederschläge hinzu. Nicht ganz so wirklichkeitsnah ist die Fahrphysik; auch verschwinden die Autos bei einem wüsten Crash schon mal im seitlichen Grafik-Nirwana. Der Rückwärtsgang macht Zicken, und die Motorensounds haben seit unserem Vorabtest sogar abgebaut. Daran vermögen die poppigen und rockigen Musikstücke natürlich nichts zu ändern – so wie die kleinen Schwächen nichts an der Größe dieses tollen Rennspiels aus deutscher Produktion zu ändern vermögen. (rl)

Pro & Kontra



* brillante Optik
* unübertroffene Kursvielfalt
* größter Fuhrpark im Genre
* komplexer Karrieremodus



* nicht immer realistische Fahrphysik
* hakliger Rückwärtsgang
* hubraumschwache Motorensounds
* kein Splitscreen



N.I.C.E. 2
(Synetic/Magic Bytes)

Herausragendes Arcade-Racing mit Tiefgang und Tempo auch auf kleinen Rechnern

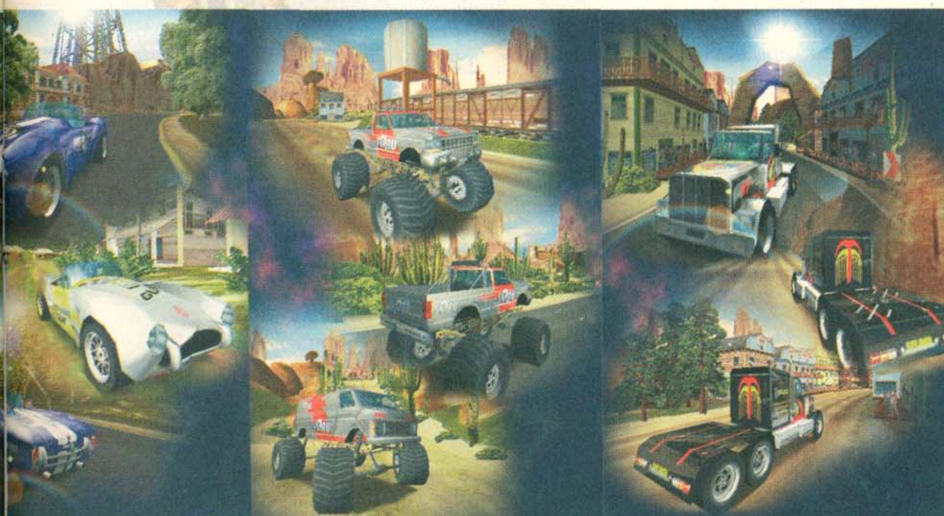
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,– DM

85%



Grafik	93%
Sound	71%
Steuerung	88%
Motivation	83%

Datenträger	1 CD, 130 bis 250 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2/233) mit Win 95/98, 16 MB RAM
Grafik	SVGA (320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, 4 CD-Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Pad, Lenkrad (Force Feedback-Patch folgt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.synetic.de



...lassiker, 15 Sportmodelle sowie Karts, LKWs, Pickups und und und

Nach dem eher mittelprächtigen „FIFA Soccer Manager" im Vorjahr unternehmen die Sportsmänner von Electronic Arts nun einen zweiten Versuch, auch in punkto Fußballmanagement an der Tabellenspitze mitzuspielen.







Die Spiele werden wahlweise in schmuckem 3D oder stilisierter 2D-Draufsicht gezeigt

Nur 65 Wertungsprozente für ein Spiel der famosen EA-Sports-Reihe, da bestand Handlungsbedarf. Also haben sich die Hersteller am Transfermarkt gezielt nach Verstärkung umgesehen: Zunächst wurden einige Entwickler des englischen Genremeisters „Championship Manager" abgeworben, dann hat man exklusiv die DFB-Lizenz eingekauft. Und damit der Ball auch optisch rund läuft, kommen die Begegnungen jetzt aus der Grafikengine von „FIFA 98: Die WM-Qualifikation" – inklusive deutscher Kommentare.

Um die Geschicke seines Lieblingsvereins aus 1. bzw. 2. Bundesliga oder vier Regionalligen lenken zu können, findet der Spieler aufgeräumte Menüs mit sämtlichen Features des Genres: Transfermarkt, Ausbau von Stadion nebst Peripherie, Statistiken en masse; alles da. Und das Training gestaltet sich durch die Reduzierung auf die drei Punkte „Erholung", „Technik" und „Kondition" nun deutlich einfacher. Richtiggehend simpel wird es, wenn man sportliche bzw. wirtschaftliche Teilbereiche der CPU überträgt. Aber auch ohne solche Unterstützung sollte es kaum Probleme geben, so clever wie Infos und Handlungsmöglichkeiten hier in ein E-Mail-System verpackt wurden.

3D-Grafik macht den Ball rund, doch das Gameplay hat Kanten

Die 3D-Begegnungen wurden leicht gerafft, dauern aber immer noch ihre Zeit. Ungeduldige greifen daher zur optisch öden 2D-Draufsicht, die sich in drei Stufen beschleunigen läßt. Nur von der reinen Ergebnisberechnung müssen wir abraten, da sie ungebührlich oft mit Niederlagen endet. Damit wären wir auch schon bei den Schwachpunkten: Taktische Einstellungen gibt es am Rasen ohne Zahl, bloß läßt ihre Umsetzung meist zu wünschen übrig. Außerdem drücken die endlosen Ergebnisberechnungen zwischen den Partien ebenso auf die Motivation wie der nach wie vor fehlende Multiplayer-Modus.

Die erwähnten Mankos sollen zwar im Nachfolger behoben sein, doch das scheint uns keine Lösung. Zumindest keine, die so hochmotivierten und ballgewandten Entwicklern würdig wäre, wie man sie hier im grandiosen Extro bewundern kann. (st)



Rundflug über dem Stadiongelände



Das E-Mail-System sorgt dafür, daß der gestreßte Manager nichts vergißt

Bundesliga 99 – Der Fußball-Manager
(Electronic Arts)

Fußballmanagement mit Höhen und Tiefen

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 89,– DM

73%



Grafik	77%
Sound	68%
Steuerung	74%
Motivation	72%

Datenträger	1 CD, 175 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P200 empfohlen) mit 32 MB RAM (64 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	SVGA, unterstützt Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.easports.com







Tumult vor dem Tor: Die Cracks verteidigen ihren Goalie

Ein neues Jahr, eine neue NHL-Version von Electronic Arts. Deren Kufencracks sind ja von jeher die besten Puckjäger am PC – und auch am frisch aufbereiteten Digi-Eis ist wieder eine deutliche Leistungssteigerung zu verzeichnen!

Als erstes sticht natürlich das Feintuning der Präsentation in Auge und Ohr: Fotorealistische Gesichtstexturen, feine Partikelwolken beim Bremsen, Spiegelungen auf dem Eis, das mit der Zeit immer stumpfer wird – alles sieht eine ganze Ecke edler aus. Hinzu kommen tolle Überblendeffekte oder wegklappende Fenster, wenn z.B. dramatisch geschnittene Wiederholungen spannender Szenen aus dynamischen Kameraperspektiven eingeblendet werden. Zusammen mit dem lautstark mitgehenden Publikum, aufpeitschender Musik und stimmigen Soundeffekten entsteht so eine unschlagbare Stadionatmosphäre. Dazu kommen Durchsagen („Herr X, Sie sind soeben Vater geworden!") und zumeist treffende Kommentare. Einziger Schwachpunkt sind die teils holprigen deutschen Übersetzungen. In den aufgeräumter wirkenden Menüs finden sich neben den natürlich aktualisierten Daten etliche Neuverpflichtungen. So gibt es nun z.B. einen Modus, in dem auch Einsteiger schnell erste Erfolge feiern können. Und die Form der Spieler wird neuerdings durch ihre Leistungen auf dem Eis beeinflußt, was die CPU bei der Aufstellung berücksichtigt. Auch wer seine Reihen selbst bestücken will, darf das bequem per Drag & Drop tun. In 18 Trainingseinheiten übt man dann Direktabnahmen, Powerplay, das Spiel Mann gegen Mann usw. Die Matches laufen mittlerweile deutlich körperbetonter ab, die Gegner agieren raffinierter – besonders das Über- bzw. Unterzahlspiel scheinen die CPU-Cracks kräftig trainiert zu haben.

Unschlagbare Stadionatmosphäre für Eishockey-Fans

Und sonst? Na, ausgefeiltere taktische Anweisungen während der Begegnungen, Schiris, die anhand des Videobeweises schon mal einen Treffer annullieren, Schußstärkenanzeige, die Möglichkeit, ausschließlich einen bestimmten Spieler zu steuern, neue Motion-Capture-Animationen und und und. All das, die gewohnt intuitive Steuerung und die opulenten Optionen lassen NHL '99 den Spitzenplatz im PC-Sport behaupten. (st)



In höchster Detailstufe geht schon ab einem P233 mit 3Dfx-Karte die Post ab

NHL 99
(Electronic Arts)

Der ungeschlagene Meister am PC-Eis

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

91%



Grafik	93%
Sound	85%
Steuerung	88%
Motivation	92%

Datenträger	1 CD, 15, 90 oder 295 MB auf der HD
System	ab einem P166 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) mit Win 95/98, Windows NT wird nicht unterstützt
Grafik	SVGA, alle gängigen D3D-Beschleuniger werden unterstützt (3Dfx-Karten direkt)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Stick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 12 Spieler via Netzwerk oder (Null-) Modem
Online-Info	http://www.easports.com





Anno 1999 nimmt die Härte auf dem Eis deutlich zu



Er hat **Stil!**

Er hat **Charme!**

ER IST ABSOLUT TOT!

GRIM FANDANGO™

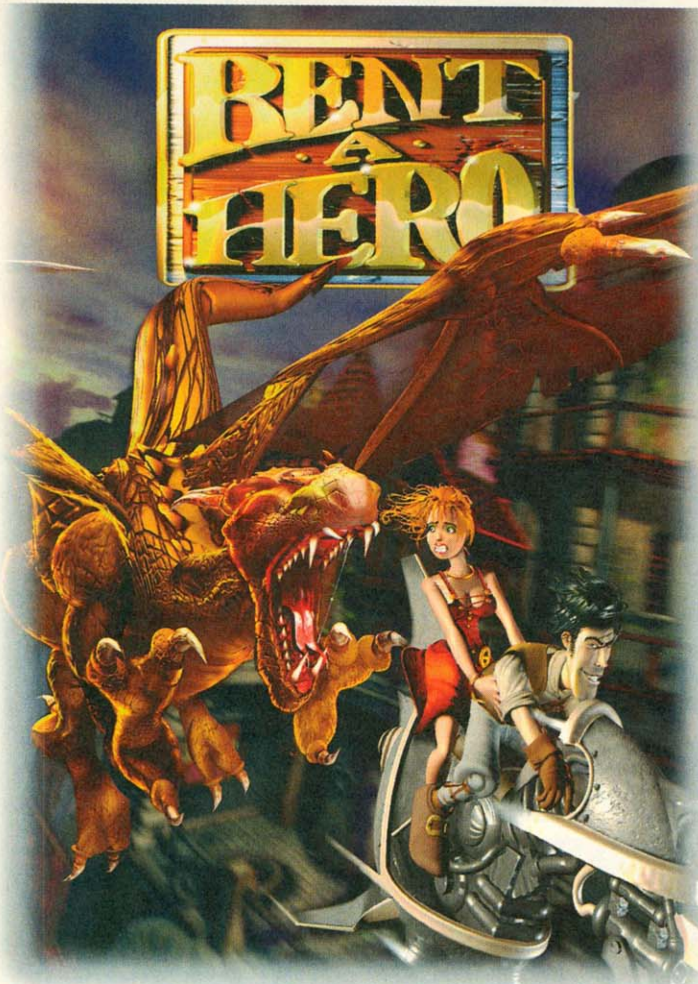




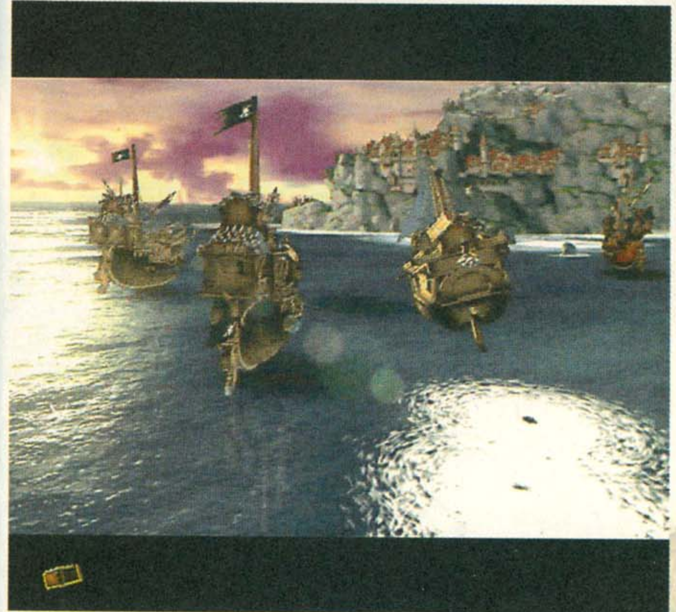
DIE MACHER VON VOLLGAS™ UND DAY OF THE TENTACLE® PRÄSENTIEREN EINE EPISCHE GESCHICHTE VOLLER VERBRECHEN UND KORRUPTION. IN DER HAUPTROLLE MANUEL CALAVERA ALS REISEBERATER DER TOTEN. RESERVIEREN AUCH SIE SICH FÜR HERBST 98 EINEN PLATZ IN EINEM DER AUSSERGEWÖHNLICHSTEN 3D-ADVENTURES DAS JE GESCHAFFEN WURDE.



Holen Sie sich die spielbare Demo bei www.funsoft-online.com



Pünktlich zu Weihnachten ist NEOs Held für Geld startbereit: Rodrigo schlüpft in schmucke Schnallenschuhe, steckt seinen „Dragonblaster De Luxe" ins Holster und stürzt sich in ein umwerfend präsentiertes Abenteuer.



Ein Fall für Rodrigo: die fliegenden Freibeuter



Während der lippensynchron deutsch gesprochenen Schwätzchen wirken Gestik und Mimik der Charaktere sehr glaubwürdig

Rodrigos Princess Rescue Service

…ist, wie der Name schon sagt, auf das Retten holder Königstöchter spezialisiert. Der freiberufliche Mietheld hat bereits exakt 792 solcher Jobs hinter sich, jetzt steht ihm der Sinn verständlicherweise nach Höherem – ein Auftrag muß her, der ihn endgültig an die Spitze der Branchenkonkurrenz katapultiert. Da kommt ihm das Schicksal zu Hilfe: Fiese Piraten bedrohen mit ihren fliegenden Schiffen das Fantasy-Eiland Ton Andar. Wer sie besiegt, kann zur Legende avancieren…

Ganz persönlich

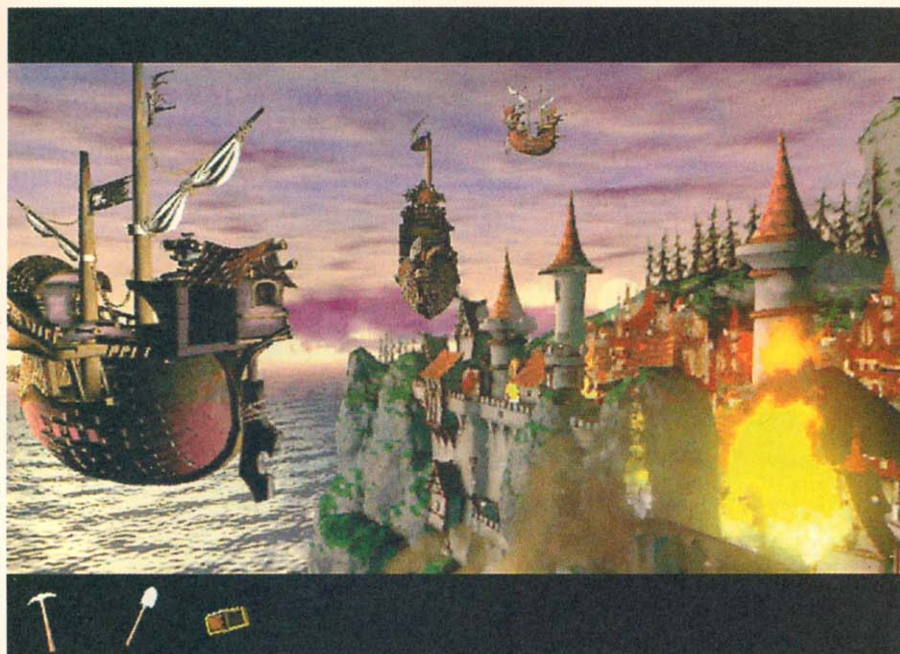


Trille

Dieses Adventure hat mich sofort mit seinem Charme eingewickelt – zuletzt gelang dies der „Monkey Island"-Serie von Lucas Arts. Kein Wunder eigentlich, denn Rodrigo ist in mancher Hinsicht ein enger Verwandter von Guybrush. Das belegen nicht zuletzt Sprüche wie „Oh Mann, schon die dritte Prinzessin diese Woche… Dabei ist erst Dienstag!" und der Wunsch, endlich mal etwas echt Heldenmäßiges zu leisten. Auch NEOs wunderhübsche Rendergrafik befindet sich auf internationalem Niveau, dank Cartooncharakter, ohne jemals kalt zu wirken. Nur daß das Vergnügen eher kurz ist und die Rätsel manchmal etwas nervig sind, lassen den Titel im Vergleich etwas abfallen.



Bei anhaltender Ratlosigkeit erscheint die Online-Hilfe



Die nahtlos integrierten Zwischensequenzen sind vom eigentlichen Spiel optisch nicht zu unterscheiden

Ein Fest für Auge und Ohr

Reiche Beute verspricht der Abenteuerurlaub auf Ton Andar ganz offensichtlich für Grafikfeinschmecker. Die ca. 40 liebevoll gestalteten Lokationen mit ihren tollen Transparenz- und Lichteffekten sehen in True- bzw. Highcolor gleichermaßen phantastisch aus. Dabei wirken die hübsch animierten Charaktere dank Anti-Aliasing in Echtzeit keineswegs so, als ob sie in die Renderumgebung hineinkopiert wären. Außerdem verfügen Rodrigo und Co. über eine feine Gestik, die manch gesprochenes Wort überflüssig macht. Das System „Facial Expressions" haucht den Protagonisten während der automatisch ablaufenden, lippensynchronen Schwätzchen durch sehenswertes Mienenspiel zusätzliches Leben ein. Zusammen mit den dynamischen Kameraschwenks und hervorragend integrierten Zwischensequenzen (lediglich daran zu erkennen, daß man währenddessen zur Handlungsunfähigkeit verdammt ist) entstand so ein echter Spiel-Film.
Neben der professionellen deutschen Sprachausgabe können sich auch die netten Soundeffekte und vor allem die grandios-heldenhafte Musikuntermalung der Wiener Philharmoniker hören lassen. Daß dabei optional 3D-Sound-fähige Karten unterstützt werden, versteht sich quasi von selbst. Und sollte man mal für längere Zeit an derselben Stelle im Spiel verweilen, reduziert sich automatisch die Lautstärke, und die Musikstücke wiederholen sich weniger häufig.



Rund 40 Renderlokationen glänzen durch feine Lichteffekte

Profi am Steuer

Das simpel zu handhabende Point-and-Klick-Interface läßt steuerungstechnisch keine Wünsche offen: Der Spieler braucht nicht zwischen genretypischen Aktionen wie Benutzen, Betrachten und Kombinieren zu wählen. Vielmehr genügt dem intelligenten Mauszeiger ein Klick in die Landschaft bzw. auf Items im Inventar am unteren Bildschirmrand, um automatisch die gewünschte Handlung zu initiieren. Was die Bewegung betrifft, hält Rodrigo brav mit den Anweisungen des Cursors Schritt; ein Doppelklick macht ihm schneller Beine.



Eine intelligente Maussteuerung nimmt dem Spieler viel Arbeit ab

Beispielhafte Heldentaten

Laufarbeit

Zu Spielbeginn wandert man recht orientierungslos durch die Gegend: Manche Dialoge, Gesprächspartner, Gegenstände oder Wege tauchen erst dann auf, wenn man bereits bestimmte Orte besucht, Sachen betrachtet und Schwätzchen gehalten hat – die Zusammenhänge sind leider nicht immer offenkundig. Nur das häufig wiederholte Durchforsten der diversen Locations führt hier also zum Ziel. Beispiel gefällig? Erst wenn das Seil zum Hochkurbeln des Gitters in der Kanalisation gerissen ist, findet sich auf einer (vielleicht eben erst besichtigten) Waldlichtung das Mädel mit Ersatz in Form eines Springseils.



Teddy gegen Springseil: Leider bekommt der Held kein Kilometergeld

Versuch und Irrtum

Viele Rätselnüsse lassen sich zwar mit etwas Logik knacken, manchmal geht jedoch hartnäckiges Probieren über Studieren. Und das ist beispielsweise beim Rätsel in der Zwergenmine ganz wortwörtlich zu verstehen: Je länger man braucht, um die Kombination beim Einsetzen der Schlüsselsteine zu finden, desto mehr Positionen verrät der Steinboden in der Bibliothek. Dazu muß man allerdings jedesmal wieder raus aus dem Stollenlabyrinth zurück in die Stadt. Und während der finalen Auseinandersetzung kämpft der Held komplett mit Versuch und Irrtum. Nur so lassen sich die richtigen Mitstreiter in der richtigen Reihenfolge auswählen, um das magische Sechser-Pack zu besiegen.



Endkampf im Cyberspace: Nur mit Glück wird hier nicht lange gefackelt

Die Nadel im Heuhaufen

Bisweilen hindern auch ebenso winzige wie gut versteckte Gegenstände den Spieler am Weiterkommen. Und die liegen (wie z.B. der Geldbeutel oder die wenigstens durch Wehen auf sich aufmerksam machende Piratenflagge) erst dann an ihren angestammten Plätzen herum, wenn es Story bzw. Entwickler so wollen – also wieder nach bestimmten Schwätzchen oder Besichtigungstouren. Ein Fall für sich ist auch das Zunderkästchen. Es wird zum Entzünden des Strohs benötigt, um die im Baum sitzende Jasmin durch diese kleine Ausräucherungsaktion zur Übergabe ihrer Halskette zu bewegen. Da glaubt man erst an eine Fehlbohrung auf der Suche nach dem Geheimgang zur Kristallhöhle, dabei liegt das wichtige Sammelgut wenige Pixel groß zwischen den Steinbrocken.



Wer suchet, der findet: Zunderkästchen, Geldbeutel und Piratenflagge



Kurz und gut

Daß es über dieses Spiel in Teilbereichen auch wenig Heldenhaftes zu vermelden gibt, können Sie der Box auf Seite 98 entnehmen. An Komfort mangelt es Rent a Hero aber selten: Spielstände dürfen jederzeit abgespeichert werden, man muß weder Gevatter Tod noch Sackgassen fürchten. Und wer doch mal längere Zeit feststeckt, wird von einer Online-Hilfe mit Tips versorgt.
In diesem Sinne dürfen vor allem ungeübte Abenteurer Österreichs Antwort auf Guybrush, Indy und Kollegen engagieren. Zumal Humor auch bei den NEO-Entwicklern kein Fremdwort ist. Wir denken da beispielsweise an die stürmisch-witzige Begrüßung von Kneipenwirt Sancho. Da muß Rodrigo erst herzhaft den Tresen küssen, ehe beide den Evergreen „Wir härten unser Knochenmark, denn unsere Freundschaft macht uns stark!" schmettern. Zu guter Letzt spricht auch die schiere Spieldauer für Jungabenteurer: Mehr als zwei, drei unterhaltsame Abende wird wohl niemand benötigen, ehe der (etwas dürftige) Abspann über den Monitor flimmert. (st)

Ganz persönlich


Steffen

Solange in der Kürze auch Würze liegt, kann ich Kollege Trille nur teilweise beipflichten. Zumal sich Rodrigo auch diesbezüglich in prominenter Gesellschaft befindet: Ob der ebenso coole Biker Ben „Vollgas" gibt, die kleine Miette durch die bizarre „Stadt der verlorenen Kinder" irrt oder „Gnap – Der Schurke aus dem All" seinen tiefschwarzen Humor spielen läßt, überall war das Vergnügen kurz, aber heftig. Was mich persönlich viel mehr stört, das ist das unausgegorene Rätseldesign. Und auch die wiederholten Wanderungen durch Wald-, Kanal- oder Minenlabyrinth sind nicht gerade das, was ich als digitale Stimmungskanonen bezeichnen würde.

Rent a Hero
(NEO/Magic Bytes)

Phantastisch präsentiertes und ziemlich kurz(weilig)es Abenteuer

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 89,– DM

80%

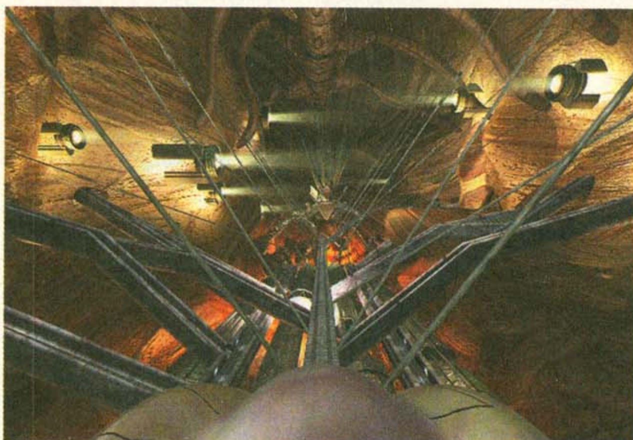


Grafik	87%
Sound	87%
Steuerung	82%
Motivation	78%

Datenträger	2 CDs, 170 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM (64 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), wahlweise High- oder Truecolor
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur, PC Dash wird unterstützt
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.rent-a-hero.com

Cryo definiert den alten Begriff „Spieleklassiker" neu: Ein Renderabenteuer mit klassischem Stoff, klassischen Helden und klassischer Musik. Wer hätte gedacht, daß die Sagenwelt des Wagner'schen Opernzyklus jenseits von Bayreuth auch heute noch zu faszinieren vermag?




Per Kraftrad geht es über das Schienennetz der Zwergenmine


Brünnhilde als Silversurfer: ein Ritt durch das Weltall


Die Rheintöchter geizen nicht mit ihren Reizen, aber hier ist Vorsicht geboten

Die zeitlose Geschichte um Liebe, Macht und die Gier nach Gold hat man hier rund 1.000 Jahre in die Zukunft verlegt – ein Frevel? Keineswegs, denn der französische Grafiker Druillet hat die futuristische Handlung in einen opulent-barocken Bilderreigen gegossen. Da existiert die Erde längst nicht mehr, gottgleiche Wesen beherrschen das Universum. Und was von der Menschheit übrig ist, verdient sich seine Existenz mit kulturellen Ausgrabungen in den Trümmern terrestrischer Vergangenheit. Sie sind Ish, einer dieser Schatzsucher in den Tiefen der menschlichen Sagenwelt...

Ring frei!

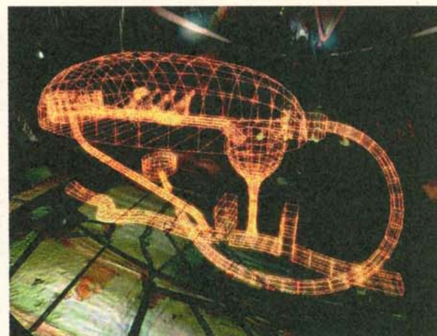
Das Abenteuer beginnt auf einem Asteroiden, auf dessen Oberfläche die Hintergrundgeschichte der vier Protagonisten erzählt wird. Recke Siegmund, Zwerg Alberich, Feuergeist Loge und Walküre Brünnhilde repräsentieren die vier Kapitel der Story: Der tyrannische Alberich ist auf der Suche nach dem Rheingold, das ihm unendliche Macht verleihen soll. Siegmund indessen ahnt seine göttliche Herkunft als Sohn Wotans und einer Sterblichen nicht und gerät bei der Fahndung nach seinen Ahnen in einen Strudel aus Schuld und Liebe. Der zynische Loge versucht derweil, Alberich das Gold der Rheintöchter wieder abzujagen, während die rebellische Brünnhilde sich gegen ihren Vater Wotan auflehnt.
Die vier Teile des Adventures können getrennt voneinander angewählt werden, Ish erlebt sie jeweils durch die Augen eines anderen Helden. Da die Episoden aber inhaltlich aufeinander aufbauen, macht nur eine Reihenfolge Sinn.

In Bewegung

Aus der Ego-Perspektive werden spielrelevante Objekte (angezeigt vom aufleuchtenden Mauszeiger) näher untersucht, automatisch ablaufende Dialoge mit 22 Charakteren geführt, Gegenstände im Inventar verstaut sowie Schalter, Hebel und Schlösser manipuliert. Die Navigation durch die reichhaltig animierten und um 360 Grad drehbaren Bilder geschieht komplett per Maus, manchmal sind die Wege des Helden allerdings recht umständlich und zu wenig flexibel.
Jede Bewegungsphase wird von einer virtuellen Kamera in der Außenansicht gezeigt, wobei bemerkenswert realistisches Motion-Capturing die immerhin sechs CD-ROMs große Renderwelt um ein vielfaches lebendiger macht als im Genre üblich. Erfolge beim Lösen der meist mehrstufig aufgebauten Rätsel und besondere Wendepunkte in der Handlung werden zudem von wunderschönen Zwischensequenzen unterstrichen. Von einfachen Kombinationsknobeleien bis zu kniffeligen Hirnzwirblern ist alles vorhanden, doch manchmal hilft nur Ausprobieren – die Logik der Aufgaben ist oft genug ziemlich abwegig. Da sich aber alle Rätsel aus der Geschichte ergeben, entsteht zumindest nie der Eindruck, daß die Entwickler nur die Spieldauer künstlich verlängern wollten.







Diese Maschine funktioniert zunächst nur zögerlich – erst der gute alte Fausthieb generiert eine 3D-Projektion, durch die die Umgebung direkt manipuliert werden kann.

Heldentod

Der Tod gehört hier freilich zum Leben: Mal stapft man in einen Abgrund, mal stirbt man auf andere, unvorhersehbare Weise. Und wenn Speicherstände allzu häufig der letzte Rettungsanker sind, bedeutet das Frust statt Spannung. Doch die gelungene Präsentation und die packende Geschichte mit ihren humorvollen Untertönen halten tapfer dagegen. Nicht zu vergessen, die wirklich famose Akustik aus atmosphärischen Umgebungsgeräuschen, lippensynchroner Sprachausgabe durch deutsche Schauspieler (u.a. Senta Berger) und dramatischer Musik von Wagner. Unter der Leitung von Sir George Solti spielen die Wiener Philharmoniker die instrumentalen Hauptthemen des Rings – bis zum letzten Ton ein Genuß!
Für das Jahr 2000 ist übrigens eine Fortsetzung geplant – wir sind gespannt. (mt)



Das Inventar wird durch einen rechten Mausklick oben im Bild eingeblendet



Die tollen Rendersequenzen sind mit einem Verfahren namens „Cinmovie TM" entstanden

Notizen aus Bayreuth

Richard Wagner (1813 – 1883) komponierte insgesamt 13 Opern. Mit dem Ring des Nibelungen (Premiere 1876) tauchte er tief in die germanische Sagenwelt ein: In den Werken „Rheingold", „Die Walküre", „Siegfried" und „Götterdämmerung" vermischte Wagner die Legenden der Edda, also den Gründungsmythos des germanischen Volkes, mit seiner eigenen Sichtweise von Historie, Gegenwart und Zukunft. So entstand ein **einzigartiges Heldenepos**, dessen Spannweite von der Entstehung des Kosmos über ethische Grundfragen bis zur Auseinandersetzung mit Liebe und der Komplexität der menschlichen Seele reicht. In Verbindung mit der Urgewalt seiner musikalischen Umsetzung wurde der Ring zu einem **Meilenstein deutscher Kultur**, der jedes Jahr in Bayreuth neu auf die Festspielbühne gerollt wird.



Der Ring des Nibelungen
(Arxel Tribe/Cryo)

Episches Renderabenteuer frei nach Wagners deutscher Heldensaga

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

79%



Grafik	84%
Sound	92%
Steuerung	76%
Motivation	75%

Datenträger	6 CDs, 250 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.der-ring.com



Wo Microprose draufsteht, ist manchmal Team 17 und Trecision drin. So handelt es sich bei diesem Adventure um ein Debütspiel aus Italien – dessen Held coole Sprüche mit der deutschen Macho-Stimme von Bruce Willis abläßt.

Ein Rechtsklick auf einen Gegenstand aus dem Inventar am unteren Bildschirmrand ermöglicht die Kombination mit anderen Items

„Zieh die Rollschuhe an, Ratte!" (Joshua Reeve kommentiert die abstrusesten Situationen mit der Synchronstimme von Bruce Willis)





Mit der U-Bahn durch Union City: Beim Aussteigen warten Animationen, insgesamt strecken 60 geschickt eingebaute Videominuten das Spiel

Die Besetzung

Joshua Reeve:



Der Hauptdarsteller hat seinen Job beim militärischen Geheimdienst an den Nagel gehängt, um als Privatdetektiv auf eigene Rechnung zu ermitteln. Jetzt muß er eine alte Schuld begleichen.

Hugh Martens:



Der Bürgermeister von Union City war einst Joshuas Vorgesetzter im Geheimdienst. Nun bittet er seinen alten Freund um Hilfe im Kampf gegen dubiose Terroranschläge.

Eva Tompson:



Die hübsche Besitzerin des exklusiven Nachtclubs „Free Climex" hat beste Kontakte zur Unterwelt. Vielleicht gelingt es Joshua, über sie an die Terroristen heranzukommen?

Anno 2099 gefährden Terroristen durch ihre Anschläge die Wiederwahl des Bürgermeisters von Union City. Der hat in diesem Fall bereits einen Agenten verloren, jetzt soll sein alter Freund Joshua Reeve ran. Als ehemaliger Geheimdienstmann scheint der Privatdetektiv geradezu prädestiniert, die Hintergründe aufzuwühlen...

Die düstere Millionenmetropole wartet mit 80 gerenderten Schauplätzen auf, die sich über fünf Spielabschnitte verteilen. Auf Partner für (relativ kurze) Gespräche trifft man eher selten, dafür auf schöne Grafikdetails wie bewegte Silhouetten hinter Hochhausfenstern. Und Manfred Lehmann sorgt für coole Heldensprüche im typischen Bruce-Willis-Ton. Die Benutzerführung ist dabei fast schon etwas zu simpel: Die linke Maustaste führt zu interessanten Gegenständen nebst Beschreibung, mit der rechten setzt man die Fundstücke aus dem scrollbaren Inventar ein. Daraus ergeben sich weitgehend logische Rätsel der klassischen Adventureschule, jedoch kaum echte Handlungsmöglichkeiten: viel Absuchen der Bilder, jede Menge Automatismen, Einfallsreichtum ist weniger gefragt.

Unter dem Strich macht Nightlong seinem Namen dennoch Ehre: Ein stimmungsvolles Abenteuer, das den Spieler mehr als nur eine Nacht vor den Monitor zu bannen vermag. (mh)

Nightlong
(Microprose/Team 17/Trecision)

Stimmungsvoll düsteres Renderabenteuer im Stil von „Blade Runner"

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 90,– DM

76%



Grafik	79%
Sound	79%
Steuerung	73%
Motivation	75%

Datenträger	3 CDs, 31 MB auf der HD
System	ab einem P100 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.team17.com/

SPELLCROSS

Ein spielbarer Anachronismus: Spellcross ist rundenbasierte Strategie der altbackenen Art, deren größte Existenzberechtigung darin liegt, daß sie auch noch DOS-Usern zugänglich ist. In einem von Rendersequenzen präsentierten Story-Mix aus Sciencefiction und Fantasy verteilt man seine Aktionspunkte taktisch klug auf insgesamt 70 Einheiten, damit Infanterie oder Panzer vorrücken und Orks oder Drachenreiter attackieren können. Genretypisch ist während der 60 Missionen auch auf neue Technologien oder besonders fähige Kämpfer Rücksicht zu nehmen. Soweit, so durchschnittlich, doch eine störrische Installationsroutine und gelegentliche Totalabstürze machten den Test zur Qual. Daß sich unsere Verkaufsversion auf diversen Rechnern zudem standhaft weigerte, Digi-Sounds abzuspielen, war das Tüpfelchen auf dem i.



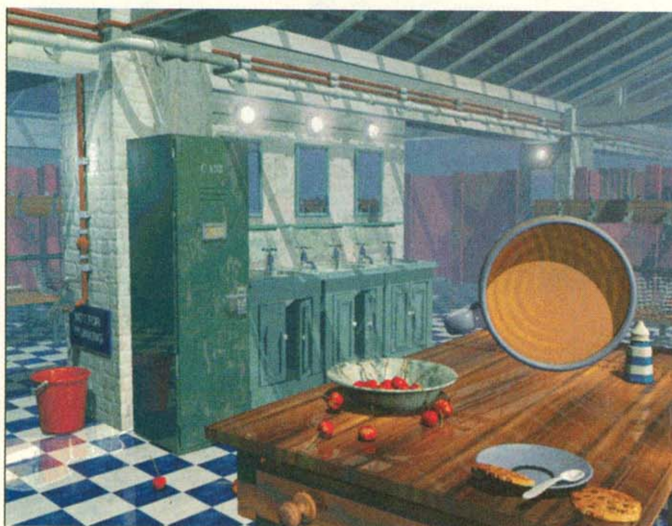
Spellcross
(SCI/Cauldron)
Unzeitgemäße Rundenstrategie (auch) für DOS-Generäle

URTEIL: 42%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 80,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P90 mit 16 MB RAM, DOS 6 oder Win 95 sowie 80 MB auf der HD

MIND GYM

Eine Art digitalen Psychotest wirft Ravensburger hier auf den Markt. Laut Packungsaufdruck will er den Spieler mit „Kreativitätstraining, Wortwitz und skurrilem Humor à la Monty Python" beglücken. Praktisch hat man sich das als Mischung aus Freudschen Fragen und einem kleinen Selbstfindungskurs vorzustellen: Aus Ja/Nein-Antworten, Wortspielen und Schiebepuzzles wird ein oberflächliches Persönlichkeitsprofil filtriert, das dann zu simplen Minigames wie Memory-Varianten, Reaktionstests oder Zahlenrätseln führt.
Die Rendergrafik ist ansehnlich, die Sprachausgabe deutsch (und teils etwas hysterisch), das Handling einfach und die Verpackung edel, doch der Preis eindeutig zu hoch. Mehr als ein kleiner Partyspaß ist Mind Gym nämlich nicht – und dabei längst nicht so witzig wie etwa „You don't know Jack".



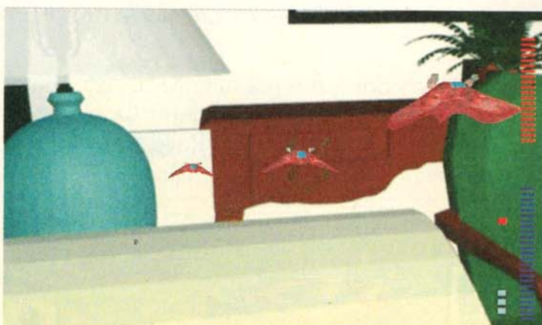
Mind Gym
(Ravensburger Interactive)
Psychologisch verbrämte Renderpuzzles

URTEIL: 38%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 80,– DM
Systemkonfiguration	ab einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, Win 3.1 und 20 MB auf der HD

ALIENS IN THE HOUSE

Außerirdische überfallen die Erde, und nur der Spieler kann sie aufhalten! So originell wie die Story gestaltet sich dann auch das Game selbst: eine reichlich laienhafte AOK-Version von „Rebel Assault". Man düst also auf fest vorbestimmten Flugbahnen durch Zimmer und Flure, während mit einem unruhigen Fadenkreuz auf aus dem Nichts auftauchende Renderkleckse geballert wird. Je nach Größe handelt es sich dabei um Feinde oder Extras wie Waffenupgrade oder Schutzschild.
Addiert man jetzt noch die grauenhaften Zwischensequenzen, häufigen Farbfehler und die unverschämte Kollisionsabfrage, wird sich kaum jemand diese Aliens ins Haus holen wollen. Aus gleicher Budgetserie („Extreme Games") gibt es noch die Ballereien „Sea Storm" und „Extreme Air Fight" – allesamt ähnlich öde, unansehnlich und schwach vertont.



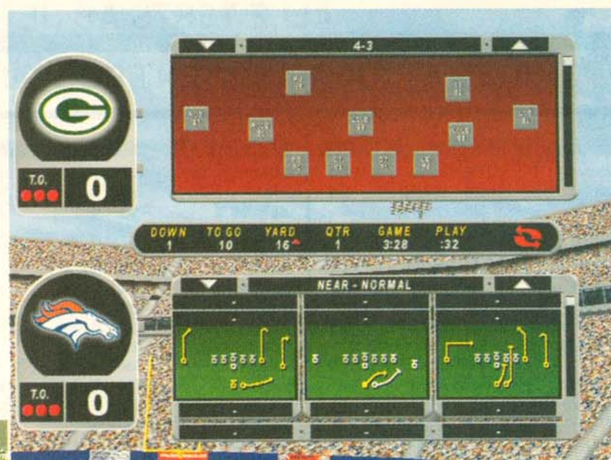
Aliens in the House
(Ari Data)
In jeder Hinsicht billige Renderballerei

URTEIL: 22%

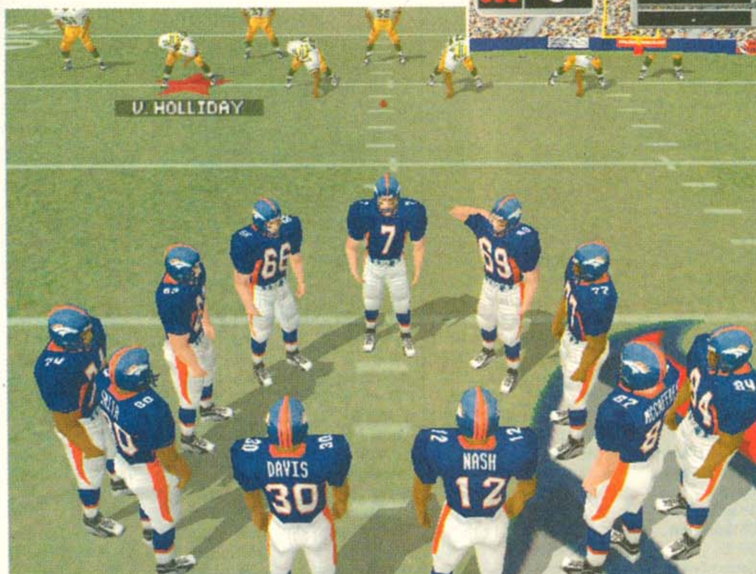
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 20,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98

MADDEN NFL '99

Mit der Football-Serie um die Trainerlegende John Madden macht EA Sports in Amerika das große Geld – in Europa stößt der Nischensport auf weniger Gegenliebe. Damit die seit 1994 laufende Reihe fortan auch auf internationalem Parkett bestehen kann, wurde der jüngste Sproß ein wenig auf massentauglich getrimmt: Man darf eigene Cracks entwerfen, sämtliche Ballaktionen (Hurdle, Tackling usw.) können mit einer Taste gesteuert werden, die CPU-Gegner stellen sich auf das Niveau des Spielers ein. Und natürlich unterstützt die Grafik im Stil einer TV-Übertragung jetzt 3D-Beschleuniger. Auf der anderen Seite bleibt Madden aber Madden. Dies bedeutet wieder Taktikmöglichkeiten ohne Ende, aktuelle Statistiken sämtlicher NFL-Teams, englische Kommentare von Titelstar und Co. sowie eine besonders via Joypad astreine Steuerung. Freunde des Ledereis, die noch keinen Vorgänger im Regal haben (gibt's das?) dürfen somit bedenkenlos zuschlagen. Serienveteranen finden dagegen nicht genug Neuerungen, um einen Umstieg zu rechtfertigen. Es sei denn, sie wären echte Fans, denen an der Bonus-CD mit umfangreichen Vereinsstatistiken und Videoanalysen von John Madden gelegen ist.



Tabellen satt: Der Taktikscreen hält mannigfaltige Möglichkeiten bereit



Teamgeist: Vor der nächsten Aktion steckt man die Köpfe zusammen

Madden NFL '99
(EA Sports)

Schonend aktualisierte Version des Football-Klassikers

URTEIL: 76%

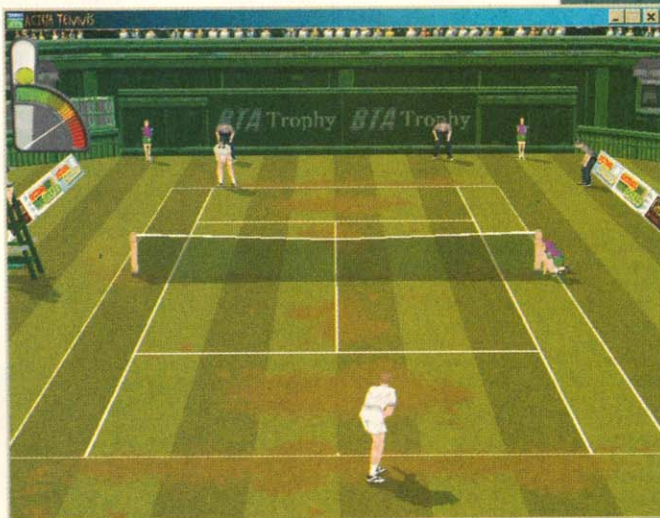
USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 90,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 (besser ein P2/266) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 70 MB auf der HD

ACTUA TENNIS

Hat das neueste Produkt der Serie „Actua Sports" da Erfolg, wo kürzlich Blue Bytes „Game, Net & Match" gescheitert ist? Kann Gremlin den derzeit verwaisten Tennisthron am PC besetzen? Nun, soweit es um die Präsentation geht, vielleicht: Auch ohne (optional unterstützte) 3D-Karte wird in den diversen Stadien ordentlich animierter Sport gezeigt. Freilich geht es auf Gras, Asche und in der Halle nicht ganz ruckfrei zu, außerdem wirken die grob gestalteten Polygon-Beckers eher wie Holzfäller denn wie Tennisgötter. Doch das Publikum grölt mit nahezu jeder Aktion begeistert mit; zumindest im Ausland prominente Sprecher wie Pat Cash oder Sue Barker kommentieren alle Ballkontakte, teils allerdings in sehr abgehacktem Englisch.
Auch an den verschiedenen Spielmodi vom Einzelmatch über (gemischtes) Doppel bis hin zu Turnieren scheitert Actua Tennis nicht – wohl aber am Gameplay selbst: Schlechte Übersicht und häufig unrealistische Flugbahnen des Balles machen Treffer trotz grundsätzlich simpler (Tastatur-) Steuerung zur Glückssache. Unter solchen Voraussetzungen kann auch die Option für bis zu vier vernetzte Racketschwinger gleichzeitig nichts mehr retten.



Ballübergabe: Die Animationen wirken teilweise sehr steif



Aufschlaghöhe und -stärke werden über die zwei Schiebebalken links oben festgelegt

Actua Tennis
(Gremlin Interactive)

Nur ungenau spielbare Weißsportvariante

URTEIL: 48%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 80,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P100 (besser ein P200) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 80 MB auf der HD

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 11/97 AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
101. Airborne	11/98	Strategie	73%
3D Billard	3/98	Simulation	60%
3D Flipper	3/98	Simulation	62%
3D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent	1/98	Simulation	51%
7th Legion	11/97	Strategie	52%
Actua Soccer 2	1/98	Sport	63%
Addiction Pinball	3/98	Simulation	77%
Adidas Power Soccer	3/98	Sport	29%
Adidas Power Soccer '98	9/98	Sport	58%
Adrenix	7/98	Action	62%
Age of Empires	12/97	Strategie	82%
Agent Armstrong	12/97	Action	69%
Air Warrior 3 Dfx	3/98	Simulation	67%
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%
Akte Europa	12/97	Strategie	63%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Anno 1602	**5/98**	**Strategie**	**87%**
Antigotchi - der Kanzler	11/98	Abenteuer	27%
Apollo 18: The Moon Missions	11/98	Simulation	19%
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genre-Mix	11%
Armor Command	5/98	Strategie	79%
Armored Fist 2	12/97	Simulation	83%
Army Men	7/98	Action	69%
Ashes to Ashes	11/98	Action	14%
Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold	4/98	Genre-Mix	52%
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%
Axis & Allies	10/98	Strategie	61%
Balls of Steel	1/98	Simulation	68%
Baphomets Fluch 2	11/97	Abenteuer	82%
Barrage	11/98	Action	74%
Battlespire	3/98	Abenteuer	80%
Battlezone	**4/98**	**Genre-Mix**	**87%**
Battletech: Mech Commander	**8/98**	**Strategie**	**86%**
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%
Birthright	11/97	Genre-Mix	81%
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%
Blade Runner	**1/98**	**Abenteuer**	**88%**
Blaster!	3/98	Action	64%
Bleifuß Fun	12/97	Sport	78%
Bleifuß Rally	1/98	Sport	83%
Blood Omen: Legacy of Kain	11/97	Genre-Mix	75%
Boggle	2/98	Strategie	65%
Bonn Ouvert	11/98	Simulation	44%
British Open Championship Golf	11/97	Sport	74%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%
Buccaneer	1/98	Genre-Mix	59%
BugRiders	4/98	Sport	35%
Bundesliga Manager '98	10/98	Sport	81%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Abenteuer	64%
CART Precision Racing	3/98	Sport	78%
Castrol Honda Superbike World Champions	8/98	Sport	70%
Caveland	11/97	Simulation	63%
Chartbuster	10/98	Simulation	66%
Civil War General 2	1/98	Strategie	62%
Clash	7/98	Strategie	60%
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Colin McRae Rally	10/98	Sport	82%
Combat Chess	1/98	Strategie	68%
Commandos	**7/98**	**Strategie**	**86%**
Conflict: Freespace	**8/98**	**Simulation**	**86%**
Conquest Earth	12/97	Strategie	80%
Corp Wars	9/98	Strategie	73%
Creatures 2	10/98	Genre Mix	63%
Croc: Legend of the Gobbos	3/98	Action	75%
Cyberball	9/98	Simulation	33%
Dark Colony	11/97	Strategie	83%
Dark Earth	11/97	Abenteuer	75%
Dark Reign	**11/97**	**Strategie**	**88%**
Dark Rift	3/98	Sport	53%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%
Das fünfte Element	11/98	Action	70%
Das Grab des Pharao	3/98	Abenteuer	77%
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%
Daytona USA Deluxe	12/97	Sport	70%
Deadlock 2: Shrine Wars	4/98	Strategie	68%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%
Deer Stalker	11/98	Simulation	42%
Demonworld	12/97	Strategie	75%
Descent To Undermountain	3/98	Abenteuer	48%
Die Pirateninsel	6/98	Genre-Mix	55%
Die Siedler 3	11/98	Strategie	?
Die Versuchung	7/98	Abenteuer	27%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%
Dominion: Storm over Gift 3	9/98	Strategie	74%
Dreams to Reality	12/97	Action	79%
Drilling Billy	12/97	Action	55%
Droiyan	5/98	Genre-Mix	76%
DSF Football '98	9/98	Sport	70%
DSF Fußball Manager '98	8/98	Sport	63%
DSF Ski	5/98	Sport	33%
Dune 2000	9/98	Strategie	73%
Dunkle Manöver	**4/98**	**Strategie**	**87%**
Dynasty General	11/98	Strategie	80%
Echelon	10/98	Strategie	39%
Electronic Pinball	12/97	Simulation	50%
Emergency	6/98	Strategie	64%
European Air War	**11/98**	**Simulation**	**85%**
Evolution	4/98	Strategie	64%
Excalibur 2555 A.D.	12/97	Action	72%
F-15	6/98	Simulation	75%
F-16 Multirole Fighter	11/98	Simulation	79%
F-22 Air Dominance Fighter	1/98	Simulation	83%
F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%
F-22 Total Air War	11/98	Simulation	81%
F1 Manager Professional	11/97	Sport	82%
F1 Racing Simulation	**1/98**	**Sport**	**87%**
Fallout	6/98	Abenteuer	81%
FIFA 98	**1/98**	**Sport**	**85%**
Fighting Force	5/98	Action	70%
Final Fantasy 7	8/98	Abenteuer	80%
Final Impact	6/98	Action	42%
Firewall	7/98	Strategie	39%
Flight Simulator 98	12/97	Simulation	77%
Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%
Floyd	**12/97**	**Abenteuer**	**88%**
Flying Saucer	**4/98**	**Simulation**	**85%**
Formel 1 '97	**4/98**	**Sport**	**86%**
Forsaken	**5/98**	**Action**	**87%**
Frankreich '98: Die Fußball-WM	**7/98**	**Sport**	**85%**
Frogger	2/98	Action	72%
Galapagos	12/97	Genre-Mix	77%
Game, Net & Match	8/98	Sport	65%
Gazillionaire Deluxe	11/97	Simulation	66%
General	11/98	Strategie	80%
Get Medieval Solo	10/98	Action	49%
Get Medieval Multi	10/98	Action	67%
Gex 3D	8/98	Action	83%
Globotech Design Lab	11/98	Action	64%
Gnap - Der Schurke aus dem All	1/98	Abenteuer	68%
Golden Goal '98	9/98	Sport	55%
G-Police	**2/98**	**Action**	**87%**
Grand Prix 500ccm	11/98	Sport	79%
Grand Prix Legends	**11/98**	**Sport**	**88%**
Grand Theft Auto	2/98	Action	82%
Granny	3/98	Abenteuer	70%
Hannibal	1/98	Strategie	65%
Hardball 6	8/98	Sport	59%
Hardwar	10/98	Genre Mix	70%
Heart of Darkness	8/98	Action	78%
Heavy Gear	1/98	Simulation	73%
H.E.D.Z. Multi	11/98	Action	75%
H.E.D.Z. Solo	11/98	Action	64%
Hercules	12/97	Action	75%
Herrscher der Meere	1/98	Strategie	75%
Hexplore	7/98	Abenteuer	80%
I-War	**1/98**	**Simulation**	**89%**
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	10/98	Simulation	60%
Incoming	**5/98**	**Action**	**86%**
Incubation	11/97	Genre-Mix	82%
Industriegigant Expansion Set	1/98	Simulation	82%
International Rally Championship	1/98	Sport	75%
Interstate '76: Nitro Riders	5/98	Genre-Mix	77%
iPanzer '44	6/98	Simulation	56%
Jack Nicklaus 5	3/98	Sport	78%
Jack Orlando	11/97	Abenteuer	78%
Jazz Jackrabbit 2 Solo	4/98	Action	63%
Jazz Jackrabbit 2 Multi	4/98	Action	70%
Jedi Knight	**12/97**	**Action**	**86%**
Jet Moto	3/98	Sport	58%
Jetfighter Full Burn	10/98	Simulation	78%
John Sinclair: Evil Attacks	6/98	Abenteuer	55%
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	8/98	Sport	79%
Joint Strike Fighter	11/97	Simulation	83%
Journeyman Project 3 Legacy of Time	2/98	Abenteuer	68%
Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%
Juicy Town	9/98	Action	55%
Julius Caesar	5/98	Strategie	64%
Kick Off '98	2/98	Sport	41%
KKND 2: Krossfire	7/98	Strategie	78%
Knights and Merchants	**10/98**	**Strategie**	**86%**
Krazy Ivan	11/97	Action	66%
Lands of Lore 2	**11/97**	**Abenteuer**	**87%**
Last Bronx	3/98	Sport	79%
Leviathan	12/97	Strategie	72%
Liberation Day	5/98	Strategie	67%
Lifeforce Tenka	4/98	Action	49%
Longbow 2	1/98	Simulation	73%
Lords of Magic	2/98	Strategie	82%
M.A.X. 2	9/98	Strategie	78%
M1 Tank Platoon 2	**5/98**	**Simulation**	**85%**
Madden NFL '98	2/98	Sport	74%
Mageslayer	1/98	Action	64%
Man of War	6/98	Strategie	33%
Manx TT SuperBike	12/97	Sport	78%
Mass Destruction	11/97	Action	57%
Mastermind	6/98	Strategie	55%
Max Montezuma	1/98	Action	72%
Mâx!	11/97	Action	60%
Mayday	10/98	Strategie	76%
Men in Black	1/98	Genre-Mix	71%
Metalizer	6/98	Strategie	66%
Micro Machines V3 Multi	**3/98**	**Sport**	**85%**
Micro Machines V3 Solo	3/98	Sport	70%
Microsoft Baseball 3D	9/98	Sport	80%
Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%
MiG-29 Fulcrum	11/98	Simulation	79%
Might and Magic 6	**6/98**	**Abenteuer**	**88%**
Missing in Action	9/98	Action	76%
Monkey Island 3	**1/98**	**Abenteuer**	**85%**
Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%
Monster Truck Madness 2	7/98	Sport	67%
Motocross Madness	**10/98**	**Sport**	**85%**
Motor Mash	5/98	Sport	63%
Motorhead	6/98	Sport	76%
Moving Puzzle	1/98	Strategie	70%
My Friend Koo	3/98	Action	48%
Myth	12/97	Strategie	71%
Napoleons Weg nach Waterloo	1/98	Strategie	69%
NBA Action '98	2/98	Sport	74%
NBA Live 98	1/98	Sport	83%
Need for Speed 3	11/98	Sport	74%
NetStorm	**1/98**	**Strategie**	**85%**
Newman/Haas Racing	11/98	Sport	81%
NHL 98	**12/97**	**Sport**	**90%**
NHL Open Ice	2/98	Sport	57%
NHL PowerPlay '98	12/97	Sport	73%
N.I.C.E. 2	9/98	Sport	?
Nightmare Creatures	3/98	Action	74%
Nuclear Strike	1/98	Action	78%
Obsidian	1/98	Abenteuer	76%
Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	Genre-Mix	82%
O.D.T.	11/98	Action	82%
Of Light and Darkness: The Prophecy	7/98	Abenteuer	39%
Operational Art of War	9/98	Strategie	64%
Ottos Ottifanten	10/98	Genre Mix	37%
Outpost 2	12/97	Strategie	74%
Outwars	6/98	Action	79%
Overboard	12/97	Action	69%
P-Zone	9/98	Action	16%
Pandemonium 2	4/98	Action	79%
Panzer Commander	7/98	Simulation	69%
Panzer General 3D	**12/97**	**Strategie**	**87%**
Pax Imperia 2	**1/98**	**Strategie**	**85%**
Perfect Assassin	11/97	Abenteuer	63%
Perry Rhodan: Operation Eastside	**3/98**	**Strategie**	**85%**
Pilgrim	12/97	Abenteuer	71%
Pinball Soccer '98	10/98	Simulation	58%
Pink Panther und die Zauberformel	3/98	Abenteuer	63%
Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%
Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%
Police Quest: SWAT 2	8/98	Strategie	79%
Power Chess	11/97	Strategie	72%
Powerboat Racing	4/98	Sport	59%
Pro Pilot	9/98	Simulation	58%
Project Airos	10/98	Strategie	58%
Prost Grand Prix	7/98	Sport	70%
Queen - The Eye	1/98	Abenteuer	81%
Racing Simulation 2	**11/98**	**Sport**	**87%**
Rage of Mages	11/98	Genre Mix	70%
Rainbow Six	11/98	Genre-Mix	83%
Rampage World Tour	10/98	Action	60%
Rayman's World	1/98	Action	62%
Reah	9/98	Abenteuer	80%
Red Baron 2	3/98	Simulation	80%
Redline Racer	5/98	Sport	83%
Revenge of Arcade	9/98	Action	22%
Revenge of the Toys	6/98	Genre-Mix	48%
Riana Rouge	4/98	Abenteuer	35%
Rising Lands	4/98	Strategie	59%
Riven	**12/97**	**Abenteuer**	**86%**
Robo Rumble	8/98	Strategie	83%
Rocky Horror Interactive Show	11/98	Abenteuer	38%
Sabre Ace	1/98	Simulation	73%
Sanitarium	9/98	Abenteuer	61%
Sega TouringCar Championship	3/98	Sport	72%
Semper Fi	5/98	Strategie	39%
Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
Sentient	3/98	Abenteuer	13%
Sentinel returns	9/98	Strategie	74%
Seven Kingdoms	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Seven Years War	4/98	Strategie	58%
Shadow Master	3/98	Action	63%
Shadows of the Empire	**11/97**	**Action**	**87%**
Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
Shogo	11/98	Action	?
Sid Meier's Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%
Small Soldiers	9/98	Strategie	66%
Small Soldiers: Globotech	11/98	Action	64%
SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Soldiers at War	7/98	Strategie	64%
Spearhead	11/98	Simulation	74%
Spec Ops: Ranger Assault	7/98	Action	?
Sports TV: Boxing!	11/98	Sport	83%
Spunky Duffle's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Starcraft	**6/98**	**Strategie**	**86%**
Starfleet Academy	**12/97**	**Simulation**	**86%**
Starship Titanic	6/98	Abenteuer	75%
Stealth Reaper 2020	3/98	Simulation	46%
Steel Panthers 3	1/98	Strategie	60%
Stratosphere	9/98	Genre-Mix	74%
Street Fighter Zero	5/98	Action	41%
Street Racer	12/97	Sport	74%
Streets of SimCity	3/98	Genre-Mix	57%
Sub Culture	**12/97**	**Genre-Mix**	**86%**
Super Match Soccer	7/98	Sport	37%
Survival	10/98	Action	74%
Syyrah	12/97	Strategie	36%
Take no Prisoners	12/97	Action	79%
Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Tarot	11/97	Genre-Mix	39%
Team 47 GoMan	11/97	Action	52%
Team Apache	8/98	Simulation	82%
Tellurian Defence	10/98	Action	74%
Tennis Manager	6/98	Sport	17%
Terra Inc.	11/97	Strategie	65%
Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Tex Morphy: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
The Golf Pro	6/98	Sport	73%
The other Dimension	9/98	Abenteuer	48%
The Reap	1/98	Action	68%
Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
Tiger Woods 99 PGA Tour Golf	11/98	Sport	81%
Tiny Trails	7/98	Strategie	71%
TOCA Touring Car Champ.	1/98	Sport	80%
Tomb Raider 2	**1/98**	**Action**	**87%**
Total Annihilation	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Tribal Rage	9/98	Strategie	59%
Triple Play '99	6/98	Sport	76%
Turok - Dinosaur Hunter	11/97	Action	83%
Twisted Metal 2	3/98	Sport	59%
Ubik	3/98	Genre-Mix	83%
Ultim@te Race Pro	3/98	Sport	79%
Unreal	7/98	Action	?
Uprising	1/98	Strategie	76%
Urban Assault	10/98	Strategie	77%
V 2000	11/98	Genre-Mix	76%
V-Explosion	3/98	Action	44%
Vangers	9/98	Genre-Mix	74%
Virtua Fighter 2	**11/97**	**Sport**	**85%**
Virtual On	7/98	Action	67%
Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
Virus	12/97	Action	70%
Vlad Tepes Dracula	3/98	Strategie	65%
Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
WarBreeds	4/98	Strategie	73%
War Games	9/98	Strategie	44%
War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Warhammer: Dark Omen	**4/98**	**Strategie**	**87%**
Warhammer: Final Liberation	3/98	Strategie	62%
Wer ist der Mörder von Taylor French	11/97	Genre-Mix	50%
Wing Commander Prophecy	**2/98**	**Simulation**	**87%**
World League Soccer '98	7/98	Sport	72%
World Wide Rally	2/98	Sport	24%
Worms 2	12/97	Strategie	80%
X-Com Interceptor	**7/98**	**Simulation**	**86%**
X-Files	9/98	Abenteuer	51%
Xenocracy	7/98	Simulation	79%
You don't know Jack Solo	4/98	Genre-Mix	44%
You don't know Jack Multi	4/98	Genre-Mix	71%
Zapitalism! Deluxe	6/98	Simulation	33%
Zeus	10/98	Strategie	33%
Zombieville	4/98	Action	8%
Zork Grand Inquisitor	1/98	Abenteuer	82%

REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA



CAESAR 3
Weil mein Mann immer den Caligula herauskehrt…

JACK



HERETIC 2
Ketzerisch gefragt: Gibt's zur Zeit denn noch was anderes?!

MANFRED



N.I.C.E. 2
Weil ein Redakteur anders nie an ein ordentliches Auto kommt

MARKUS



POPULOUS 3
Mein Gott, dein Gott: Das Teil ist einfach anbetungswürdig!

PAUL



DELTA FORCE
Weil ich Ex-Zivi, volljährig und damit unverdächtig bin

RICHY



HALF-LIFE
Weil die Motivationshalbwertszeit hier auf dem Niveau von Uran liegt

STEFFEN



NHL 99
Winterzeit ist Eiszeit, und dieses Eis kommt besser als Langnese!

TRILLE



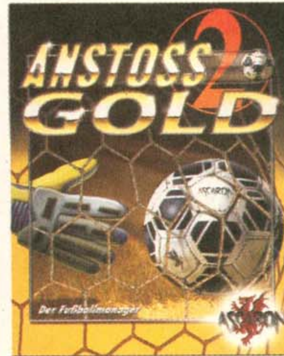
RENT A HERO
Weil ich hier für meine Arbeit zumindest mal auf Kohle hoffen kann

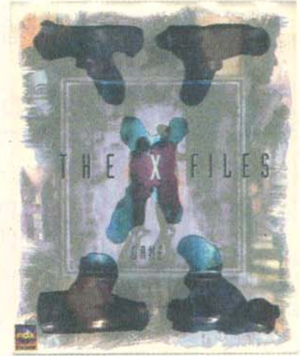
Schon die Dezemberausgabe in Händen, aber noch keine Weihnachtsgeschenke besorgt? Kein Problem, schließlich verlosen wir auch diesen Monat wieder drei PC-Games unter all jenen, die uns ihre persönlichen Lieblingsspiele nennen. Aktuelle Titel werden dabei bevorzugt, indizierte Programme hingegen nicht berücksichtigt. Die Anzahl der Nennungen ist wie immer egal, ein leserlicher Absender aber Voraussetzung für die Teilnahme an der Verlosung. Die ausgefüllte Karte schicken Sie bitte an:

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

Die Gewinne







Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns, falls auf den erfolgreichen Einsendungen einer genannt wurde. Viel Glück!

LESERCHARTS



1.	**(1)**	**ANNO 1602**
2.	(7)	COMMANDOS
3.	(2)	STARCRAFT
4.	(3)	TOMB RAIDER 2
5.	(4)	AGE OF EMPIRES
6.	(10)	DIABLO
7.	(8)	FORSAKEN
8.	(18)	COMMAND & CONQUER 2
9.	(5)	GRAND THEFT AUTO
10.	(6)	DIE SIEDLER 2
11.	(15)	MIGHT AND MAGIC 6
12.	(12)	FRANKREICH 98
13.	(–)	MONKEY ISLAND 3
14.	(11)	INCOMING
15.	(–)	WING COMMANDER PROPHECY
16.	(–)	NHL 98
17.	(13)	FIFA 98
18.	(14)	JEDI KNIGHT
19.	(9)	ANSTOSS 2
20.	(19)	FINAL FANTASY 7

VERKAUFSCHARTS



1.	**(–)**	**DUNE 2000**
2.	(1)	COMMANDOS
3.	(3)	ANNO 1602
4.	(–)	NEED FOR SPEED 3
5.	(–)	NHL 99
6.	(–)	KNIGHTS & MERCHANTS
7.	(–)	BUNDESLIGA MANAGER 98
8.	(2)	FINAL FANTASY 7
9.	(–)	MOTOCROSS MADNESS
10.	(4)	MIGHT AND MAGIC 6
11.	(7)	STARCRAFT
12.	(–)	THE X-FILES
13.	(–)	CREATURES 2
14.	(10)	AUTOBAHN RASER
15.	(12)	PRO PILOT
16.	(13)	MECH COMMANDER
17.	(–)	AOE: MISSION 2
18.	(11)	DSF FUSSBALL MANAGER 98
19.	(14)	TOMB RAIDER 2
20.	(6)	HEART OF DARKNESS

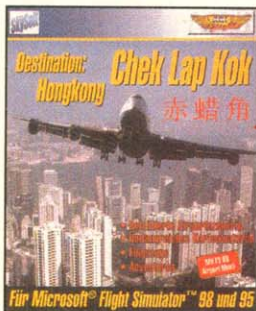
Ob beim Griff ins Schnäppchenregal, nach einer Spielesammlung oder zur Erweiterung für das Lieblingsgame, die Lektüre dieser Seiten macht sich bezahlt: Hier erfahren Sie, wo viel Spaß für wenig Geld zu haben ist.



ADD-ONS

Conflict: Freespace – Silent Threat

Das **Add-on für Interplays SF-Actionsimulation** schickt Raumpiloten in rund 40 neue Missionen. Die Kampfeinsätze wurden teils von den Entwicklern selbst, teils von Fans mit dem im Hauptprogramm integrierten Editor FRED erstellt. Man steigt dabei auch ins Cockpit von zwei neuen Jägern und nimmt mit je zwei zusätzlichen Primär- bzw. Sekundärwaffen ein bislang nicht gekanntes Mutterschiff unter Beschuß. Preis: ca. **40,– DM**



Destination: Hongkong Chek Lap Kok

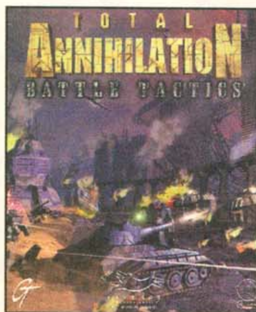
Eine neue Herausforderung bietet Ari Data den PC-Piloten mit diesem **Add-on zum Microsoft Flight Simulator 95/98**: den kürzlich erst eröffneten Flughafen Chek Lap Kok in Hongkong. Originalgetreues Kartenmaterial für das Nachfliegen der realen An- bzw. Abflugrouten sowie sechs Flugzeuge der Cathay Pacific Airline gibt's obendrein. Dazu noch zwei „Adventures" (Frankfurt/Main – Hongkong und Hongkong – Los Angeles), die jedoch dem FS '98 vorbehalten bleiben. Preis: **49,95 DM**



Die by the Sword – Das Schwert des Schicksals

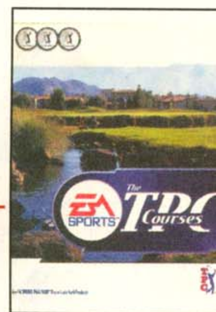
Interplay spendiert einen Nach-Schlag für das Actionadventure: Man darf **das Original mit anderen Charakteren nochmals durchspielen** – etwa in der Rolle von Maya, die man seinerzeit aus den Klauen eines bösen Magiers gerettet hat. Oder auch als Ork, Skelett etc. Dabei trifft man in den optisch und akustisch dezent überarbeiteten Gewölben auf zwei neue Monster, denen es mit drei neuen Waffen ans Leder geht.

In vier ebenfalls neuen Kampfarenen warten **zusätzliche Multiplayer-Modi**. So tritt bei „King of the Hill" jeder gegen jeden an, oder man säubert einen Abschnitt via Netzwerk bzw. Modem Seite an Seite mit einem Kampfgefährten. Noch witziger ist Oger-Hockey, wo mit Keulen ein als Ball dienender Kobold Richtung Tor gedroschen wird. Preis: ca. **40,– DM**



Total Annihilation: Battle Tactics

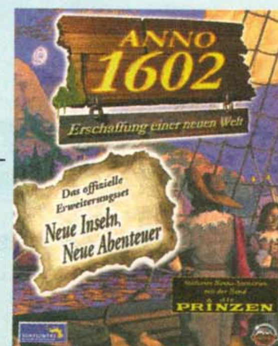
Nur **29,– DM** kostet die Teilnahme an diesem **Trainingslager für Cavedogs Echtzeitstrategical**. Dabei sind in 100 frei anwählbaren Missionen abwechslungsreiche Aufgabenstellungen zu lösen. Tutorialmäßig lernt man so z.B. die optimale Ausnutzung des Geländes. Dank der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade kommen aber nicht bloß Rekruten auf ihre Kosten, sondern auch die versierten Feldherren unter den Besitzern des Hauptprogramms.



The TPC Courses

Kaum steht das Hauptprogramm im Laden, schon ist das erste **Add-on für Tiger Woods 99 PGA Tour Golf** erhältlich. Zum Preis von rund **40,– DM** bietet es die drei TPC-Kurse Southwind, Las Colinas und Scottsdale.

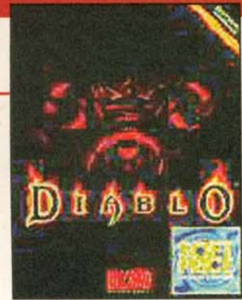
TOP TIP: Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer



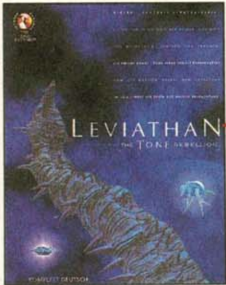
Zum Preis von **39,95 DM** ist jetzt das **offizielle Erweiterungsset für den Chartbreaker von Sunflowers** erhältlich. Aufbaustrategen dürfen hier über 300 neue Inseln besiedeln, die sich auf an die 60 Szenarien verteilen. Auch an Präsentation und Gameplay wurde gefeilt. So gibt es nun z.B. Figurenschatten, neue Filme und Musikstücke, vereinfachte Steuerung, optimierte KI der Computergegner, Hinweise auf überflüssig gewordene Handelsrouten, bessere Orientierung dank Positionsrahmen auf der Übersichtskarte sowie einiges mehr. Und mittels des simpel bedienbaren, weil objektorientierten Editors kann man eigene Betätigungsfelder kreieren. Ein weiteres Highlight sind die getrennt anwählbaren Szenarien, in denen die Popgruppe „Die Prinzen" hör- und sichtbar auftritt.

BUDGET

Diablo



Wer Blizzards teuflisch gutes Action-Rollenspiel **(87%, Hit)** noch nicht kennt, kann das jetzt in der Softprice-Serie von Infogrames für nur **29,95 DM** nachholen. Aber dalli, denn der Nachfolger hockt schon in den Startlöchern!



Funsoft-Classics

Der deutsche Distributor hat seine Budgetreihe um drei Klassiker erweitert. Das Star-Wars-Actionspektakel **Shadows of the Empire (87%, Hit)** und der Western-Shooter **Outlaws (78%)**, beide von Lucas Arts, kosten ab sofort bloß noch je **39,95 DM**. Und die bizarre Echtzeitstrategie **Leviathan (72%)** aus der Logic Factory ist sogar schon für **29,95 DM** zu haben.

Green Pepper Best Entertainment







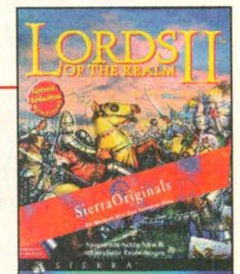
Auch Novitas vermeldet in Zusammenarbeit mit Microprose drei Neuzugänge in der gepfefferten Billigabteilung. Mit der klassischen U-Boot-Simulation **Silent Service 2 (92%, Hit)** darf man nun bereits für **9,95 DM** abtauchen; das Echtzeitstrategical **This Means War (75%)** und den WW2-Flugi **1942 – The Pacific Air War (79%)** gibt's für jeweils **19,95 DM**.

Power Plus

Ein Trio bereichert auch die hauseigene Schnäppchenserie von Microprose. Zum Preis von jeweils **29,90 DM** kann man bei **X-Com: Apocalypse (85%, Hit)** auf rundenbasierte Alienhatz gehen, mit Kalistos ansehnlicher Raserei **Ultimate Race Pro (79%)** durchstarten oder sich via **Addiction Pinball (77%)** von Team 17 die Flipperkugeln geben.

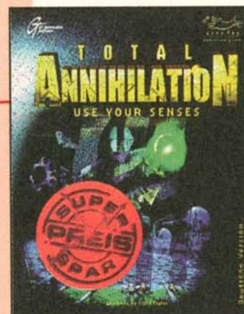


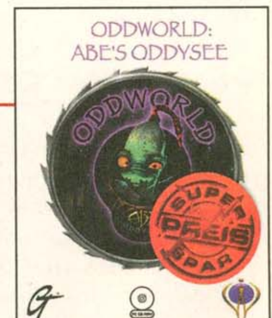
Sierra Originals



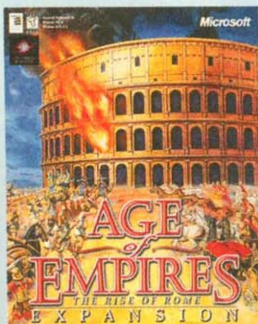
Sierra läßt seine Originale ab sofort in der Originalverpackung und drückt nur den Preis auf **29,95 DM**. Dafür gibt es nun auch **Leisure Suit Larry 7 (82%)**, das Strategical **Lords of the Realm 2 (63%)**, die Rollis **Betrayal in Antara (70%)** und **Birthright (81%)**, **Power Chess (72%)**, **3D Ultra Minigolf (49%)** sowie **3D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent (51%)**.

Super Spar Preis





Nach einem Jahr überarbeitet GT Interactive Konzept und Design der preiswerten Replay-Reihe. Die Sonderangebote zum Super-Spar-Preis von **29,90 DM** sind allerdings nur verfügbar, solange der Vorrat reicht – nachproduziert wird nicht! Also ran an das famose Jump-and-Run **Oddworld: Abe's Oddysee (82%)** und die grandiose Echtzeitstrategie **Total Annihilation (85%, Hit)**!

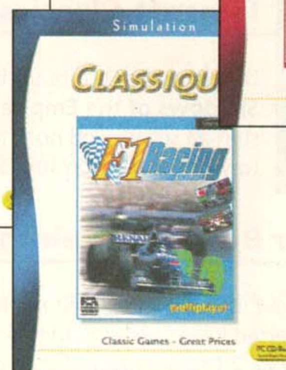


TOP TIP: Age of Empires – Der Aufstieg Roms

Für das **Add-on zur populären Echtzeitstrategie** läßt Microsoft auch römische Heerscharen aufmarschieren. In drei Kampagnen zu je 20 Szenarien wird man u.a. auf vier neue Völker und bislang nicht gekannte Einheiten wie Kamelreiter, Streitwagen, Kriegsgaleeren oder -elefanten treffen. Apropos Einheiten: Praktischerweise lassen sich davon mittlerweile auch mehrere gleichzeitig produzieren. Verbesserungen gibt es zudem in punkto Optik zu vermelden. Auf den deutlich größer gewordenen Karten finden sich neben 25 zusätzlichen, für diese Epoche typischen Gebäuden auch jede Menge neue Geländeformen. Hochgebirge etwa, tief ins Meer reichende Landzungen oder mediterrane Landschaften. Und natürlich dürfen gesellige Strategen ihre Schlachten auch wieder via Netzwerk bzw. (Null-)Modem schlagen. Preis: ca. **60,– DM**

BUDGET



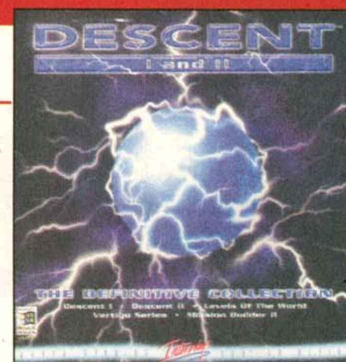




UBI Soft Classique

Sparsamen Zockern bietet der französische Publisher mit seiner brandneuen Budget-Range durchweg hochwertige Games. Am günstigsten fährt man bei **Street Racer (74%)** zu **19,95 DM**. Die ausgefallene U-Boot-Sim **Sub Culture (86%, Hit)** sowie das actionlastige Echtzeitstrategical **Uprising (76%)** kosten je **29,95 DM**. Die Hüpfer **Raymans World (62%) inklusive Making of Rayman 2**, **Pandemonium 2 (79%)** sowie **Gex 3D (83%)**, die Arcade-Biker aus **Redline Racer (83%)** und die rundenstrategischen **Heroes of Might and Magic 2 (74%)** wandern für **39,95 DM** das Stück über den Tresen. Und die Genrereferenz **F1 Racing Simulation (87%, Hit)** geht gegen **49,95 DM** an den Start.

COMPILATIONS



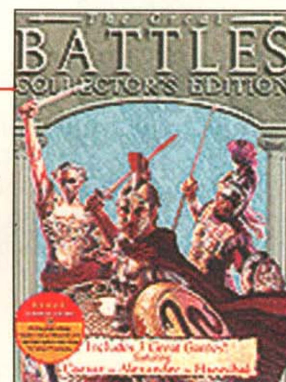
Descent 1 and 2

Grubenflieger aufgepaßt: Interplay hat jetzt die beiden 3D-Klassiker **Descent 1 und 2 (81% bzw. 80%)** in einer Box zum Preis von **59,– DM** vereint. Mit von der Partie sind die 100 von Spielern erstellten **Levels of the World** sowie der **Mission Builder 2**, um auch mal selbst so was machen zu können.



Full Wormage

Die genialen Würmerschlachten von Team 17 schickt Microprose hier gesammelt an die Front. Gegen einen Sold von **99,95 DM** bekommen humorvolle Strategen das aus dem Klassiker **Worms (87%, Hit)** nebst Add-on **Reinforcements** bestehende „Worms United", den Nachfolger **Worms 2 (80%)** sowie den wurmigen **Flippertisch aus Addiction Pinball (77%)**.



Great Battles Collectors Edition

Die englischsprachigen Originale von Interactive Magics Trilogie über „Große Schlachten der Antike" gibt es jetzt auch gesammelt. Neben **Alexander der Große (65%)** und **Hannibal (65%)** mit überarbeiteter Landschaftsgrafik und flotterem Gameplay sowie **Julius Caesar (64%)** warten drei ganz neue Gefechte auf geschichtsinteressierte Rundenstrategen: Alexanders „The Battle of Paraitacene 317 v.Chr.", Hannibals „The Battle of Dertosa 215 v.Chr." und Caesars „The Battle of the Rhine 58 v.Chr.". Außerdem kann man dank eines Szenario-Editors die drei Feldherren auch gegeneinander antreten lassen und dabei sämtliche Einheiten ihrer Epochen gleichzeitig einsetzen. Die Compilation ist bislang nur als Import für umgerechnet etwa **70,– DM** erhältlich. Wer bereits ein, zwei oder gar alle drei Spiele besitzt, kann den Preis aber durch Einsendung der Original-CDs oder der Handbuchtitelseite auf bis zu 25,– DM drücken.



Total Heaven 2

Blue Bytes zweite Spielesammlung wird ihrem Titel gerecht: Zum Preis von **89,95 DM** warten drei total himmlische Programme. Da wäre zunächst die hervorragend spielbare Action-Sim **Extreme Assault (87%, Hit)**. Mittlerweile gibt es auf der Homepage des Herstellers für den Heli übrigens einen Voodoo 2-Patch – einfach mal nach http://www.bluebyte.de knattern. Auf den Spuren des Roten Barons liefern sich dann waghalsige Himmelhunde mit **Flying Corps Gold** packende Luftkämpfe. Und das originelle Actionstrategical **Worms 2 (80%)** garantiert zum guten Schluß noch witzige Multiplayerduelle.

KOZAAR

http://www.kozaar.com

Kozaar ist Firmenname und (Spiel-)Programm gleichermaßen: Auf seinem Server will der französische Entwickler demnächst einen futuristischen Mix aus Strategie und Eroberung bereitstellen, dessen Handlungsfreiraum bis zu 100 elitäre Online-Astronauten pro Partie begeistern soll.



Auf der scrollbaren Raumkarte sind die Planeten bis zur Erkundung vernebelt



Kolonien werden im kargen Iso-Look auf- und ausgebaut

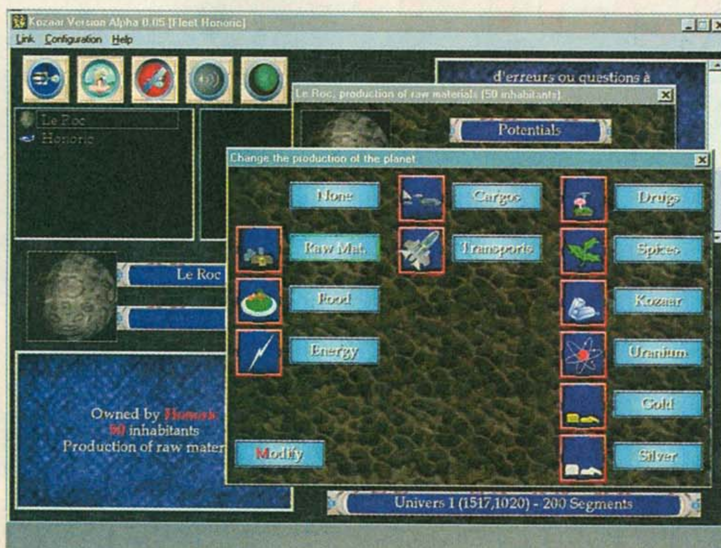


Das All, unendliche Draufsicht-Weiten. Als Spieler wird man sie aus der Kommandozentrale seines Raumschiffes zu sehen bekommen, wobei sich die Nebel (wie bei Echtzeitstrategie üblich) erst bei näherer Erkundung lüften. Kommt ein Planet in Sicht, kann dieser analysiert, getauft und gegebenenfalls auch kolonisiert werden. Dann errichtet man eine Basis und stattet sie mit den passenden Geräten aus, damit die angesiedelte Bevölkerung eventuell Gold, Uran oder den titelgebenden Phantasiekristall Kozaar aus Bergwerken kratzen kann. Damit wird die Produktion von Nahrungsmitteln, Gewürzen, Drogen oder Raumschiffen finanziert, um Handelsgüter für die bis zu 100 Mitspieler pro Partie parat zu haben.

Jetzt soll es so richtig spannend werden, etwa, indem besonders gewiefte Geschäftsleute ein Monopol auf bestimmte Güter errichten. Andere mögen sich vielleicht auf Allianzen konzentrieren, um für Überfälle gewappnet zu sein. Auch den Austausch von Forschungsergebnissen wie Waffenentwicklung wollen die Programmierer ermöglichen. Einzelkämpfer mögen indessen eine Karriere als Raumpirat anstreben und sich auf Überfälle auf Kolonien oder Raumschiffe spezialisieren. Kurzum, eine Art „Elite" für den Online-Betrieb als Mischung aus Echtzeit und Rundentakt. So soll jeder Spieler alle drei Stunden eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten auf sein Konto erhalten, die er in Bewegung oder Ausbau von Raumflotte bzw. Kolonie investiert. Die Schlachten werden dagegen in Echtzeit ablaufen, wobei für Neuankömmlinge die ersten fünf Tage Schonzeit angesagt ist.

Handlungsfreiheit für freie Händler

Schonzeit haben die Systemressourcen hier wohl generell, denn die Grafik in Fenstertechnik à la Windows ist eher zweckmäßig denn sehenswert. Auf der anderen Seite dürfte der Software-Download entsprechend flott ausfallen – bislang sind auf der Kozaar-Homepage nur Infos, ein Forum usw. verfügbar. Daher stehen auch die Hardwarevoraussetzungen noch wortwörtlich in den Sternen, dito die zu erwartende Teilnahmegebühr. Fix ist bloß, daß in diesem Teil des Universums wohl Englisch oder Französisch (sowohl bei den Spieltexten als auch im Chat) Amtssprache sein wird. (rf)



Ob Infotafeln oder Hypersprung, grafisch müssen überwiegend Win-typische Fenster genügen

Kozaar

HERSTELLER:	Kozaar
GENRE:	SF-Strategie
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999
HOMEPAGE	englisch/französisch

Bei Erscheinen dieser Ausgabe sollte bereits ein kostenloser Betatest am Kozaar-Server angelaufen sein. Nähere Infos sowie die Software zur Teilnahme werden auf der Homepage bereitgestellt.

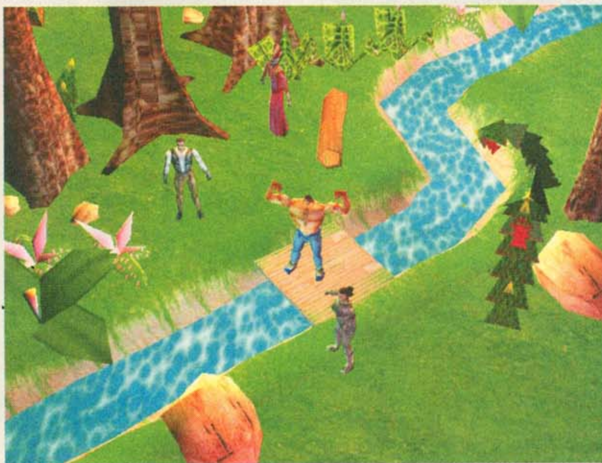
ANARCHY ONLINE

http://www.funcom.com

Bislang regierte bei Funcom eher Strategie denn Anarchie: Von den Norwegern kennen Online-Gamer etwa „Paradigm Shift" und „Backgammon". Mitte kommenden Jahres soll man sie als Konkurrenten für Lord British und sein „Ultima Online" kennenlernen.



Tausende Spieler und ebenso viele Monster sollen die Welt von Anarchy bevölkern



Unterstützung für 3Dfx-Beschleuniger garantiert schöne Lichteffekte für Innen- und Außenwelten

Schauplatz des anarchistischen Multiplayer-Rollenspiels wird ein vorerst noch namenloser Planet. Dort schürft die mächtige Omni-Tek Corporation nach dem Metall Anarkium, aus dem Implantate gefertigt werden, deren Träger körperlich und geistig zu Höchstform auflaufen. Klar, daß auch andere Parteien an solchen Hirn-Turbos interessiert sind – logisch, daß zu goldrauschartigen Zeiten nicht immer alles schön ordentlich abläuft...

Science-fiction statt Fantasy also, ansonsten alles ultimativ? Jedenfalls wird man sich auch hier ein Alter ego nach Maß schneidern dürfen: Zwei Geschlechter, vier Rassen sowie stolze 60 Charaktereigenschaften werden zur Wahl stehen. Auch die Hautfarbe seines Polygonhelden wird man nachbessern dürfen; zudem stehen verschiedene Klamotten bereit. Dann geht es hinaus in eine rotierbare 3D-Welt (mit Unterstützung für 3Dfx-Beschleuniger), um sich in Konkurrenz zu Tausenden von Gleichgesinnten eine virtuelle Existenz als Handwerker, Händler, Abenteurer oder Bandit aufzubauen.

Ein Hirn-Turbo für den Avatar

Ein Rätselgenerator soll immer wieder neue Problemstellungen aufwerfen, deren Lösung den einzelnen oft genug überfordern wird. Interaktion und Teamwork sind schließlich die wichtigsten Bestandteile eines solchen Online-Rollis. Das dürfte insbesondere bei den Kämpfen gegen zahlreiche Aliens so sein, in denen vielfach nur aufeinander eingespielte Gruppen echte Siegchancen haben werden: Während man selbst den Feind vielleicht mit Schußwaffen beharkt, lassen verbündete Implantatträger u.a. Energieblitze und Gedankenblocker sprechen. Die Programmierer selbst wollen das Treiben derweil im Hintergrund als „Götter" überwachen und immer wieder mal auf das Schicksal der Spieler Einfluß nehmen.

Zugegeben, was auf der hübschen und übersichtlichen Funcom-Homepage zu diesem frühen Zeitpunkt an harten Facts über das Spiel vorliegt, ist arg dürftig. Unsere (hoffentlich auch im Netz bald nachgereichten) Informationen reichen aber aus, um berechtigte Hoffnungen auf den ersten ernsthaften Konkurrenten für Origins „Ultima Online" zu wecken. Und eine kleine futuristische Abwechslung könnte ja so manchem Avatar das Hirn-Implantat gegen Langeweile ersparen! (rf)



Übermächtige Monster und immer neue Rätsel sollen Teamwork zur ersten Heldenpflicht erheben

Anarchy Online

HERSTELLER:	Funcom
GENRE:	SF-Rollenspiel
ERSCHEINT:	Sommer 1999
HOMEPAGE	multilingual, auch deutsch

Demnächst wird Bertelsmanns Game-Channel (www.gamechannel.de) alle deutschsprachigen Spieldienste von Funcom anbieten, also auch diesen futuristischen Konkurrenten zu „Ultima Online"

MANKIND

http://www.mankind.net

Die meisten Onlinespiele heutzutage sind noch nicht ausgereift: Mal ist die Teilnehmerzahl arg begrenzt, dann wieder geht der Server bei zuviel Zulauf in die Knie. Bei Vibes in Paris entsteht derzeit 3D-Weltraumstrategie, die all diese Probleme vergessen machen will.



Nieder mit der Sprachbarriere!

Unser erster Ausflug in die schöne, neue Welt des grenzenlosen Onlinegamings beginnt in einer Zweieinhalbzimmerwohnung mitten in der französischen Metropole: An drei Schreibtischen arbeiten sieben unabhängige Entwickler an der virtuellen Revolution. Das Universum von Mankind soll unbegrenzt viele Strategen in einem Spiel vereinen, ohne daß diese mit Übertragungsproblemen zu kämpfen hätten. Ein eingebautes Übersetzungsprogramm will dabei Sprachbarrieren niederreißen, während eine Voice-Mail-Funktion die Kommunikation gleicher Zungen erleichtert.
So überzeugt sind die Macher von ihren gut 900 Millionen Planeten (jeder mit eigenem Wetter, Bodenschätzen usw.), daß sie das Programm mit funktionellen Einschränkungen über die Shareware-Schiene vertreiben wollen – natürlich auch auf unserer Begleit-CD. Erst bei Registrierung sollen dann rund 90 Mark fällig werden, aber keine weiteren Gebühren für die Server-Nutzung. Dennoch ist jährlich ein umfangreiches Update mit Überraschungen (Stichwort: E.T.) und neuen Features geplant. Außerdem konnte man die renommierte Firma Cryo als Vertriebspartner für eine zusätzliche Vermarktung über Shops gewinnen.



Über die Menüleiste links werden Befehle erteilt, rechts Einheiten angewählt

Enorm wichtig ist die Entwicklung neuer Technologien in solchen Forschungszentren





Um optimale Übertragungsraten zu garantieren, bevölkern 2D-Bitmaps wie dieses Raumschiff das ansonsten voll dreidimensionale Spiel

„DIE TOTALE ONLINE-FREIHEIT!"



Projektleiter Frank De Luca zur Philosophie hinter Mankind: „Wir fanden Spiele, denen Online-Tauglichkeit nur übergestülpt wurde, schon immer höchst unbefriedigend. Selbst Ultima Online ist eigentlich doch nur ein überarbeitetes Solo-Rolli, an dem viele Übertragungsfehler letzten Endes den Spaß verleiden. Bei Mankind soll es das alles nicht geben; hier wollen wir unseren ganz persönlichen Traum vom ersten richtigen Online-Game verwirklichen. Da wird es zwar Aufträge geben, aber keinerlei Zwang, diese auch anzunehmen. Das Wunderbare wird ja gerade die völlige Freiheit für die Spieler – sie allein schreiben die Geschichte dieses Universums!

Her mit echter 3D-Grafik!

Der Spieler startet in einer kreisförmigen Galaxie als Bürger eines von zwei verfeindeten Imperien. Später darf er die Seite wechseln, als Freibeuter das All unsicher machen, einen neuen Clan oder sogar ein eigenes Imperium gründen. Doch dazu wird er sich erst mal mit seinem mageren Grundkapital und dem popligen Standardschiff hocharbeiten müssen; etwa durch Auftragsannahme. Hat man sich dann auf einem Planeten niedergelassen, sind Förderanlagen, Wohnhäuser, ja, ganze Städte zu errichten. An dieser Stelle erinnert Mankind ein wenig an Sim City, nur daß die hiesigen Planetenoberflächen komplett dreidimensional dargestellt werden.
Durch die Erforschung neuer Technologien sollen nach und nach Luft-, Wasser- und Raumfahrzeuge entwickelt und verbessert werden; im Orbit der Planeten entstehen Raumstationen. Einer der Schlüssel zum Erfolg werden dabei Bündnisse sein. Zumal das virtuelle Leben ja auch dann noch weitergeht, wenn der eigene Rechner abgeschaltet ist. Dann können drei Verteidigungstaktiken vorgegeben werden, umfangreiche Forschungsaufträge sind automatisiert. Doch wer zu lange offline bleibt, den bestraft natürlich die Konkurrenz: Wenn von der Flotte nur mehr ein Schiffchen übrig ist, muß man eben wieder ganz von vorne anfangen… (mt)



Die Planetenoberflächen lassen sich zoomen und drehen – ein Online-Luxus, der spezielle Algorithmen für verzögerungsfreie Datenübertragung erfordert



Die Entwickler von Vibes kennen sich bereits seit der Schule und haben daher kein Problem mit der räumlichen Enge

Mankind

HERSTELLER:	Vibes/Cryo
GENRE:	SF-Strategie
ERSCHEINT:	Weihnachten 1998
HOMEPAGE	englisch/französisch

Das Projekt (900 Mio. Planeten, 160 Einheitentypen, Unterstützung für 3D-Beschleuniger) wird unbegrenzt vielen Spielern gleichzeitig offen stehen und über ein Übersetzungsprogramm sowie eine Voice-Mail-Funktion verfügen – im Shareware-Vertrieb mit jährlichen Updates, die etwa die Einheiten auf 400 erhöhen.

STELLAR EMPEROR

http://www.gamestorm.com



Auf Kesmais Gamestorm-Server tummeln sich mittlerweile Online-Spiele für jeden Geschmack. Da wird gekartet, geschossen und neuerdings auch regiert: Wer kann eine ganze Galaxis unter seiner Fuchtel halten?

Okay, zunächst einmal muß das Sternenreich freilich erobert und ausgebaut werden. Noch davor steht ein rund 5 MB starker Download am Dienstplan, der die Startsoftware nebst Programmdaten auf die Festplatte schaufelt. Dann wird dem Kind ein Name gegeben und der frisch eingerichtete Account durch ein Paßwort geschützt – schon stehen vier eroberungsbereite Galaxien zur Wahl.

Im Sternenhaufen seiner Begierde ist der Imperator in spe zunächst als Kapitän eines Scout-Schiffes unterwegs. Per Hyperraumsprung klappert man die benachbarten Systeme auf der scrollbaren Karte in Echtzeit ab, um Planeten mit geeigneten Lebensbedingungen zu finden. Vor Ort genügt jeweils ein Druck aufs Knöpfchen, schon weiß man alles über Gravitation, Erzvorkommen oder Atmosphäre des aktuellen der über 4.000 Gestirne. Sind die Daten vielversprechend, wird eine Basis errichtet. Und sollte schon eine neutrale Kolonie vorhanden sein, kann man sie auch übernehmen.

Die Infotafeln im Stil gerenderter Standgrafiken lassen häufig an Übersicht zu wünschen übrig

16.000 Planeten für den Galakto-Cäsar

Jeder dem Reich zugefügte Planet bedarf der Überwachung hinsichtlich des Abbaus von Rohstoffen und der Produktion weiterer Schiffe (fünf Typen sind möglich), Truppen und Waffensysteme. Mit verbesserten Raumkutschen, Torpedos und Landetruppen fällt man anschließend über gegnerische Frachter oder befestigte Kolonien her; auch befristete Allianzen mit Mitspielern sind möglich. Und wer innerhalb von vier Wochen Realzeit die meisten Punkte auf sein Konto geschaufelt hat (so was gibt es für jede Eroberung, Besiedelung usw.), darf sich den Lorbeerkranz des Galakto-Cäsars aufsetzen.

Stellar Emperor bietet also typische Eroberungsstrategie. Typisch auch, was die unauffällige Draufsichtgrafik im All betrifft. Im Verwaltungstrakt darf man sich erst recht keine Spezialeffekte erhoffen, hier müssen hübsch gerenderte Standbilder genügen. Halb so schlimm, würde in der Datenflut nicht immer wieder mal die Übersicht untergehen. Die Steuerung via Maus und Keyboard ist aber relativ narrensicher gelöst, die kargen Soundeffekte sind abschaltbar. Weil die ersten 30 Tage am Gamestorm-Server zudem kostenlos sind, gibt es gegen eine Probeeroberung wenig einzuwenden. (rf)



Funk auf 999 Kanälen ermöglicht den Chat mit anderen Möchtegern-Eroberern (etwa zwecks Gründung einer Allianz), wahlweise lassen sich damit auch interstellare News empfangen

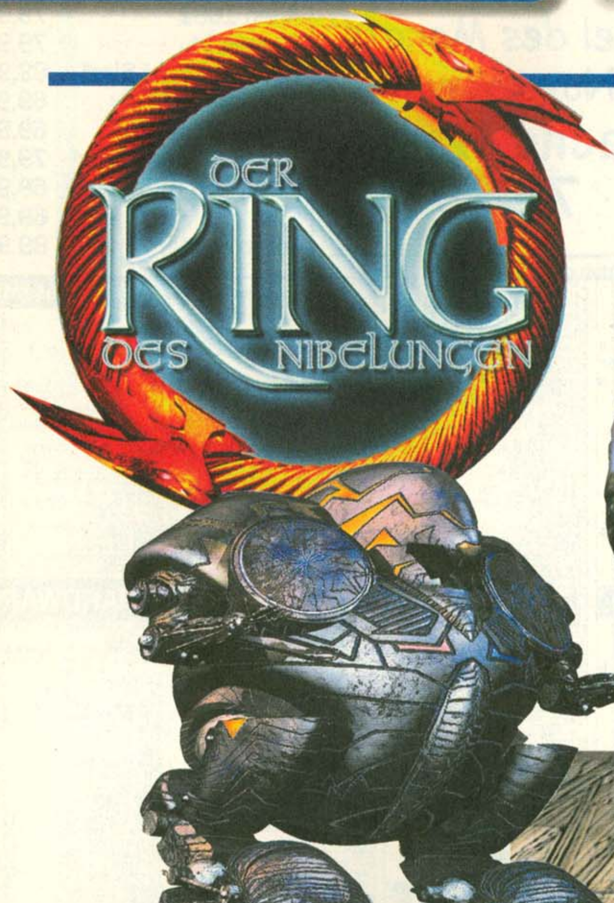


Solche zoom- und scrollbaren Karten repräsentieren die vier verfügbaren Galaxien mit jeweils 4.000 Planeten

Präsentation ●●
Bedienung ●●
Motivation ●●
Sprache: englisch

Weltraumeroberung in Echtzeit für mehrere Dutzend Imperatoren, benötigt zumindest einen 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 15 MB auf der HD, Win 95/98 und ein 9.600 Baud-Modem. Die ersten 4 Wochen auf dem Server sind kostenlos, danach werden monatlich 10 US-Dollar erhoben.

Inserenten-verzeichnis

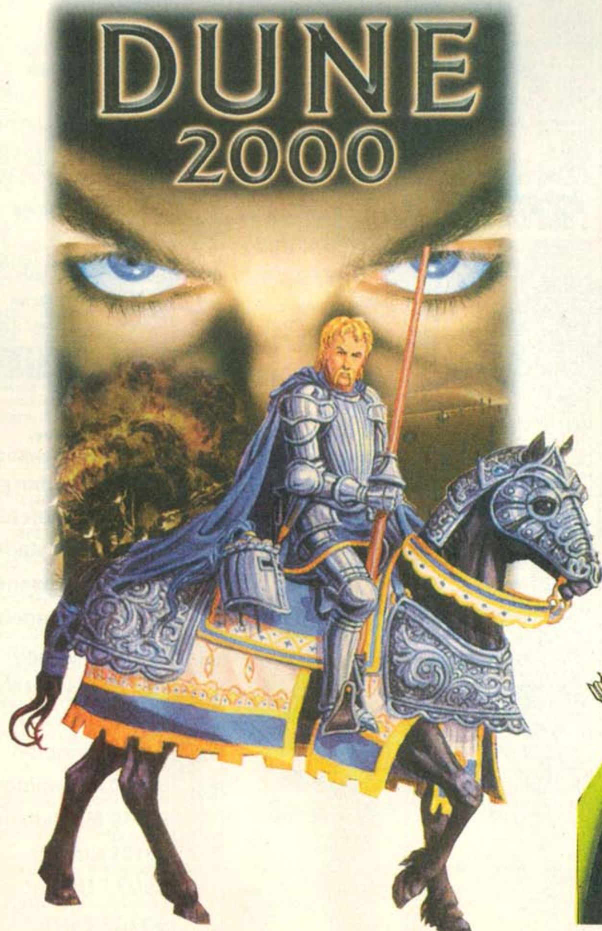


Gelöst

Der Ring des Nibelungen



Tips und Tricks





Age of Empires: Der Aufstieg Roms
Barrage
Caesar 3
Dune 2000
Emergency
Get Medieval
Hardwar
Klingon Honor Guard
Knights and Merchants
NHL 99
Rage of Mages
Rainbow Six
Urban Assault
War Games

Der Ring des Nibelungen

Bevor wir uns in Wagners und Cryos Sagenwelt stürzen, hier nur noch die obligatorische Anmerkung, daß die unten beschriebenen Schritte den jeweils kürzesten Lösungsweg beschreiben. Zwar kommt man so schnell zum Ziel, doch verpaßt man dadurch etliche Gags am Rande und hochinteressante Szenen von unschätzbarem kulturellen Wert wie z. B. den Tanz der Rheintöchter…

Kapitel 1: Alberich

Alberich ist ein tyrannischer Zwerg, der den Göttern ihre Macht neidet. Sein Bruder, Mime, ist geistig ein wenig zurückgeblieben und hat in Nibelheim eine Schmiede errichtet.



Nibelheim

In der rechten Ecke sind mehrere Objekte mitzunehmen: Die kleine blaue Pyramide, der merkwürdige Krug sowie die kleine bemalte Platte, wobei Mime sich weigert, sie herzugeben. Hier hilft nur rohe Gewalt, also einfach mit der Faust auf Mime klicken! Wenn man alle drei Gegenstände hat, kann man die Schmiede verlassen und das Motorrad benutzen. Dazu klicke man auf den Tankdeckel, gehe ins Inventar und stecke das kleine Monster (Glug) in den Tank. Hernach nehme man die blauen Kristalle aus dem Inventar und füttere den Glug damit. Diese Aktion wird jedesmal wiederholt, wenn der Motor keine Geräusche mehr von sich gibt. Mit dem Motorrad fährt man jetzt direkt in den Stauraum (dreieckige Tür links), wo man das Motorrad weiterlaufen läßt. Nachdem man abgestiegen ist, dreht man sich um und geht nach links zu der kleinen Plattform. Dort klickt man auf das Telefon, um mit dem Vorarbeiter der Nibelungen zu reden. Den Regler sollte man dabei in die mittlere Stellung schieben, daraufhin kommt der Scherge herbeigeeilt und bringt nützliche Informationen mit. Danach kehrt man zum Stauraum zurück, wobei man diesmal aber in die andere Richtung der Mine fährt. Im Kontrollraum läßt man ein Puzzle erscheinen, indem man auf den oberen großen, runden Knopf drückt. Die kleine bemalte Platte aus dem Inventar wird in die leere Stelle des Puzzles eingesetzt. Hernach drückt man die kleinen Knöpfe auf der Tafel wie folgt:



Klicken Sie das Puzzle weg (oberer Knopf) und danach auf den unteren großen Knopf. Nach einer kurzen Faustmassage (Achtung: In unserer Version mußte man ein Stück oberhalb des Buttons hämmern!) erscheint eine Holomap der Mine. Manipulieren Sie hier die rotierende Abzweigung am Schnittpunkt so, daß sie mit dem kreisförmigen Raum abschließt. Ein erneuter Knopfdruck läßt die Holomap wieder verschwinden. Anschließend dreht man sich um, geht in Richtung Tunnel und klickt ihn an. An der Tür werden die drei mechanischen Teile so gedreht, daß man einen Mund erhält. In Alberichs Geheimraum gibt es wieder einiges mitzunehmen: Zuerst schaut man sich das Loch im Ei an, so daß man die Anti-G-Elemente erhält. Danach klickt man auf die erste runde Tür und dahinter auf den Taucherhelm.
Hier setzt man den Frosch ein (seltsame Logik). Wenn man die anderen runden Türen öffnet, erhält man Hinweise zum späteren Spielverlauf. Wieder im Kontrollraum wird auf der Holomap die rotierende Abzweigung so plaziert, daß der unterirdische Fluß mit dem Stauraum verbunden wird. Dann drückt man den ersten großen Hebel auf der linken Seite nach unten, so daß das Wasser umgelei-

tet wird. Nachdem der rechte Hebel nach unten gezogen ist, kann man den Raum verlassen. Zurück im Stauraum zieht man am Aufzug den rechten Griff. Oben angekommen, geht es geradeaus bis zum Wasser. Man nimmt den Taucherhelm aus dem Inventar und klickt auf das kühle Naß (speichern). Im Wasser geht es geradeaus!

Im Rhein

Lassen Sie die Rheintöchter links liegen und klicken stetig vorwärts (tapfer bleiben): Dafür erhalten Sie jedesmal einen Schlüssel. Im Wassertunnel, welcher sich unter dem Berg ganz links befindet, liegt auf einem Felsen ein weiterer Schlüssel, mit dem die erste Tür geöffnet wird.
Im **Raum der Begierde** klickt man auf das Wasser und erhält einen Fisch (auf der rechten Seite). Diesen plaziert man im Aquarium, woraufhin sich der Delphin in eine Rheintochter verwandelt, welche einem ihr Medaillon gibt. Danach geht man zur Tür und verschließt sie mit dem Schlüssel. Hat man das getan, beklickt man bei der Plattform den Lichtstrahl.
Im **Raum des Glaubens** klickt man in das erste Loch, woraufhin wieder die Rheintochter erscheint. Ihr gibt man das Medaillon zurück und geht vorwärts. Am zweiten Loch erhält man es abermals und geht weiter zur Tür. Dort dreht man sich um, setzt den Taucherhelm auf und klickt in das dritte Loch. Man findet sich unter Wasser wieder, zusammen mit der Rheintochter, der man ein letztes Mal das Medaillon aushändigt. Sie nimmt es zwar nicht an, doch dafür öffnet sich die Tür, welche man durchschreitet, abschließt und in den nächsten Lichtstrahl hineintritt.
Im **Raum der Großzügigkeit** benutzt man das Faust-Icon, um den Spiegel zu zerbrechen, woraufhin man schon wieder mit der Rheintochter konfrontiert wird. Diesmal nimmt sie das Medaillon entgegen und überreicht einem dafür Anti-G-Einheiten. Also ab durch die Tür, abgeschlossen und hinein ins Licht!
Im **Raum der Opfer** unterhält man sich mit der gepeinigten Rheintochter und beklickt sie hernach gleich noch mal. Anschließend dreht man sich um und trägt sie durch die Tür. Nach einer kurzen Teleportation geht man ein letztes Mal durch die Tür, verschließt sie mit einem der Schlüssel und marschiert zum Aufzug. Im Unterwasserraum stülpt man sich den Taucherhelm über und sackt das Gold ein, woraufhin man wieder in Mimes Schmiede landet.



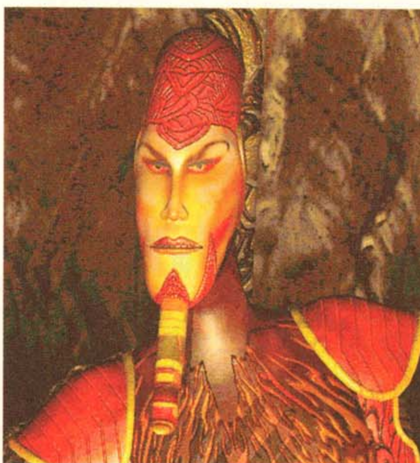
Nur wer der Nixe hilft, kommt ans große Geld

Nibelheim

Im Stauraum untersucht man die Röhren rechts und links, genauer gesagt die kleinen Fächer, welche man beide öffnet und die Hebel herabzieht. Nun geht man zum Mechanismus, klickt auf den großen runden Knopf, nimmt Loges Träne aus dem Inventar und benutzt sie mit dem Rohr. Haben Sie das geschafft, können Sie den Raum ruhigen Gewissens verlassen und sich neuen Abenteuern zuwenden.

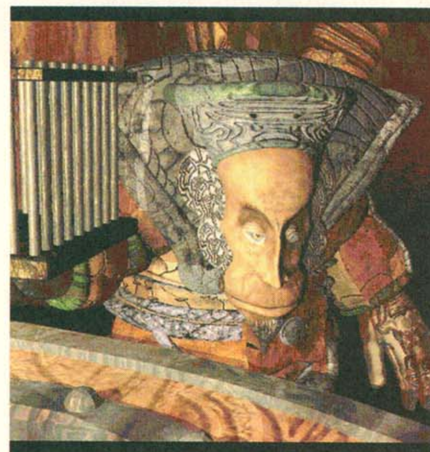
Kapitel 2: Loge

Loge war einst ein Feuergeist, bis er von einem Diener Wotans gewaltsam in das Leben zurückgeholt wurde. Nun ist er gezwungen, seinem Meister zu helfen, welcher die Giganten bezahlen muß.



Nibelheim Teil 2

Zuerst verläßt man Mimes Schmiede und schwebt nach vorne links, wo man die Plattform benutzt, welche nach unten führt. Im Folterraum klickt man auf den Zwerg rechts und redet mit ihm über alles Mögliche. Danach befreit man ihn von seinen Qualen (mit Feuer auf ihn klicken) und kehrt mittels der Plattform in die Schmiede zurück. Nach einer Rechtsdrehung muß auf Alberichs rechte untere Seite geklickt werden, um zum Kontrollraum zu gelangen.
Hier drückt man zuerst den unteren großen Knopf, um die Holomap erscheinen zu lassen, und dreht das rotierende Teil so lange, bis es mit dem kreisförmigen Raum abschließt. Danach schiebt man den rechten Quader nach unten, um die Mine zu fluten. Nach vollbrachter Tat dreht man sich um, schwebt den Gang hinunter und fackelt das auftauchende Puzzle mittels „Fire Power" ab.



Alberichs Bruder steht uns nicht nur mit Rat, sondern auch mit Tat zur Seite

In der Schatzkammer findet sich im Käfig rechts vom Ei das „Chrysoberyl", danach öffnet man die drei kleinen Safes links vom Eis und nimmt die drei enthaltenen Elemente heraus. Wieder im Kontrollraum wird der Hebel nach unten gezogen, um wieder in die Schmiede zu gelangen. Mime vermacht einem im Tausch gegen das Chrysoberyl einen Käfig. Im Stauraum wenden Sie sich dem Mechanismus beim kreisförmigen Knopf zu und nehmen Loges Träne, wodurch die Aktivitäten in der Mine gestoppt werden. Verlassen Sie den Raum, und bekämpfen Sie Alberich mit den Elementen aus der Schatzkammer. Dabei wird zuerst der Zentaur, danach der Drache und zuletzt der Phönix benutzt. Mit dem gewonnenen Ring der Macht kehrt man zum Fels der Götter zurück.

Der Fels der Götter

Hier klickt man auf das Ei und benutzt die Feuergabe mit dem Panel. Es taucht ein einfaches Verschiebepuzzle auf. Die Zahlen anschließend werden entweder auf 00365 oder 00366 gestellt, da das Puzzle von Jahreszeiten bzw. -tagen handelt. Danach kommen der Ring aus dem

Inventar sowie die Krone zum Einsatz. Nach der Schlacht der Giganten werden an der Maschinerie über der Arena die erste, dritte, vierte und sechste Raute gedreht (von links nach rechts). Nachfolgend zieht man den mechanischen Arm rechts zur ersten Raute links und klickt (mit ihm) schnell alle Rauten von links nach rechts durch, um den Lösungsspruch „Der Regenbogen führt nach Walhall" abzuspielen. Auf den Orgeltasten drückt man (ebenfalls von links nach rechts und ebenfalls schnell hintereinander) von 1 nach 10, dann 15, 14, 13, 11 und 12, und schon ist der Weg nach Walhalla frei.

Kapitel 3: Siegmund

Siegmund ist der Sohn Wotans und einer Sterblichen. Eines Tages kam er von der Jagd zurück und fand seine Mutter ermordet vor. Seine Schwester war verschwunden, und auf dem Boden lag ein Wolfsfell, das einzige Andenken an seinen Vater.

Als erstes läßt man die Hütte hinter sich und durchquert nach einem Schritt vorwärts die Lücke zwischen den Bäumen halbrechts. Gehen Sie vorwärts, und betreten Sie den Baum mit dem Boot.

Wotans Haus

Steigen Sie die Treppen empor, und öffnen Sie den Schrank. Ihm entnehmen Sie den Bogen, die Pfeile sowie die Kaninchen. An der Rückwand des Throns befinden sich Schubfächer, welche eine Pfanne sowie Metalle beherbergen. Links des Schranks ist ein kleiner Wasserbehälter. Hier hebt man die Auslaufsperre rechts an, um das Bassin mit Wasser zu füllen. Im Inventar klickt man zuerst auf Loges Träne, dann auf die Pfanne und zuletzt auf die Metalle, die daraufhin geschmolzen werden. Im Anschluß betätigt man erneut die Sperre. Links des Bassins steht ein kleiner Schrank, dessen Schubfach man öffnet. In dem Abdruck des Golems füllt man die Minerale in folgender Reihenfolge in die Trichter: Blei, Eisen, Silber, Gold, Zinn, Bronze und zuletzt Quecksilber. Hat man das getan, besitzt man den Golem, geht die Treppe hinab, verläßt den Baum, geht geradeaus und dreht sich herum. Danach klickt man nach rechts und geht zum Pier.

Auf dem Boot

Betreten Sie das Boot, und schippern Sie zum Baum auf der anderen Seite. Dort angekommen, benutzt Siegmund den Wolfsinstinkt aus dem Inventar am Busch, nimmt die Beeren und vergißt auch den Barren rechts oben nicht. Danach geht man zurück zum Pier, verläßt das Boot und klettert abermals in Wotans Haus.

Wotans Haus

Rechts vom Sessel ist eine Preßmaschine, in die man die Beeren einfüllt. Nach einem Druck auf den Knopf wandern je eine Saftflasche und ein Schlaftrunk ins Inventar. Letzteren benutzt man mit dem Golem und schickt ihn in das Loch unter dem Thron. Mit einem weiteren Barren im Gepäck geht es die Treppen hinab und so lange geradeaus, bis man wieder vor der Hütte mit dem merkwürdigen Wolf steht. Diesen untersucht man mit dem Wolfsinstinkt und hält ihm den Hasen aus dem Inventar vor, wofür er sich mit dem dritten Barren revanchiert. Danach dreht man sich um und geht geradeaus, bis man zur Spitze der Pyramide gelangt.



Der Golem ist nicht nur drollig, sondern auch extrem praktisch

Die Pyramide

Hier nimmt man nacheinander die sieben Zylinder aus den Vertiefungen und steckt

sie in der richtigen Reihenfolge zurück. Im Uhrzeigersinn wäre das die folgende, begonnen bei dem Sockel, welchen man näher ansehen kann: Saturn, Merkur, Venus, Mond, Mars, Jupiter und Sonne, woraufhin sich die Pyramide öffnet. Sobald man unten angelangt ist, klickt man auf den Sarg, welcher die verstorbene Mutter enthält, in deren Körper ein Schlüssel steckt. Auch die Wolfssicht kommt hier wieder zum Einsatz. Links unten benutzt man die Hand, um das Wolfsbild zu zentrieren, das umgehend angeklickt wird.
Man gelangt so wieder zurück in Wotans Haus, verläßt es aber sofort wieder, um das Boot vom Pier in den Baum hineinzurudern. Dort legt man den Hebel um. Wieder am Pier nimmt man den Jagdbogen aus dem Inventar, klickt auf eine Flamme und schießt mit dem Brandpfeil auf das im Wasser treibende Boot.

Die Brücke über dem Fluß

Überqueren Sie nach dieser Szene die Brücke im zweiten Stockwerk des Baumhauses, und untersuchen Sie das Moos am Stamm mit Hilfe der Wolfssicht. Der tapfere kleine Golem besorgt Ihnen die gewünschten Würmer. Drehen Sie sich um, und betreten Sie den kleinen Verschlag mitten auf der Brücke. Hier dreht man sich um, klickt auf die Bank und findet eine Angelrute. Diese wird natürlich sofort in den See gehalten, wodurch Sie wieder in den Besitz des Schlüssels gelangen. Im Anschluß geht es nochmals zur Pyramide.

Die Pyramide

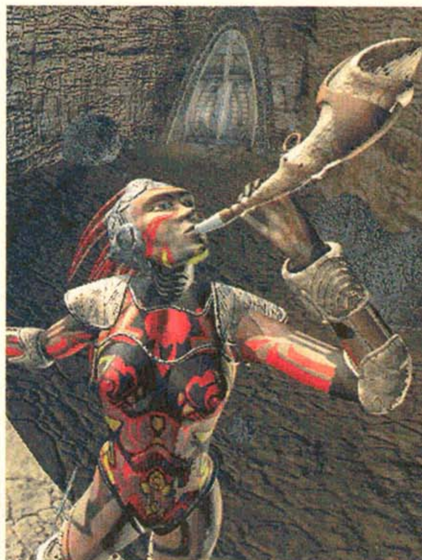
Oben nimmt man den Schlüssel aus dem Inventar und klickt auf das Fach unter dem Saturn. Danach steckt man die drei Barren in die Löcher und nimmt das erscheinende Medaillon an sich. Hernach läßt man die Pyramide hinter sich und geht solange geradeaus, bis man bis zur Hütte kommt.

In der Hütte

Hier beklickt man erst die Tür und hinterher das öffnende Mädchen (Sieglinde, die Schwester). Ihr Medaillon setzt eine Diskussion in Gang, die mit Hunding fortgesetzt wird. Wenn dieser getrunken hat, begutachten Sie den Boden. Erneut kommt der Golem zum Einsatz: Benutzen Sie als erstes ihn mit dem Eimer und anschließend die Flasche mit ihm. Ist das passiert, wird nochmals Sieglindes Medaillon untersucht, bevor man die Hütte verläßt und sich dem seltsamen Baum in der Mitte des Weges nähert. Dieser wird dem Wolfsinstinkt ausgesetzt und das Schwert zuerst mit dem Wolfszeichen und danach mit der Wolfsspange angewählt. Nun ist die Waffe unser, und das Schicksal nimmt seinen Lauf...

Kapitel 4: Brünnhilde

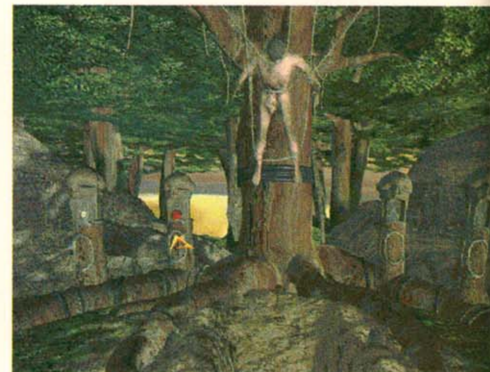
Brünnhilde ist die Tochter Wotans und die stolzeste der neun Walküren. Nachdem sie sich in den Zwist zwischen Wotan und Siegmund einmischte, ist sie auf der Flucht und sucht Hilfe bei ihren Schwestern



Das Reich der Toten

Brünnhilde betritt Nekropolis und dort den Raum des Waldes (vierte Tür). Ein Schritt vorwärts bringt ein Schwert sowie einen Apfel zum Vorschein. Darauf begibt sich die Walküre in den Raum des Wassers (zweiter vom Eingang aus) und dort in die Höhle hinten links. Die magische Lanze und das Schwert werden mit dem Drachenkopf in der Höhle links kombiniert (das letztere holt man sich zurück). Jetzt kann die vom Eis befreite Muschel eingesteckt und die Höhle verlassen werden, um die Steinleiter hinaufzuklettern. Hier wird zunächst der Eisberg begutachtet und hernach die magische Lanze auf den Phönix angewandt. Am Ufer hebt man das Stück Rinde vom Boden auf und begibt sich umgehend in den Raum der Hügel.
Auf dem Hügel angelangt, pflückt man sich eine Blume, danach wird der Stein zwischen den Beinen des Toten einer näheren Prüfung unterzogen. Jetzt wird der Golem über den Armsessel verteilt: Der Kopf kommt in das Loch oben links, der Schädel nach oben rechts, die Arme in die Mitte (links und rechts), der Bauch nach unten links, die Beinschützer rechts daneben. Schließlich wird das Herz des Golems in das Loch oberhalb seines Kopfes plaziert und die erscheinende Tafel näher herangeholt. Hier werden die einzelnen Teile folgendermaßen arrangiert (horizontal/vertikal):

1. 1/4
2. 2/7
3. 2/1
4. 4/4
5. 7/3
6. 7/5
7. 3/5



Rechts und links des Baumes befinden sich die Halterungen für die vier Objekte

Im Wüstenraum kommt das Schwert an den Seilen zum Einsatz. Mit der Schnecke wird die Wolke angeklickt, und man kann sich wieder in den Waldraum absetzen. Zur Linken des größten Baumes werden folgende Gegenstände aus dem Inventory in die Löcher der Holzstatuen verfrachtet: die Blume, der Apfel, Blätter und Rinde. Gehen Sie zurück auf den Korridor und durch die Tür in das Buddha-Zimmer. Zu seinen Füßen werden die fünf Vertiefungen miteinander benutzt (die 3. mit der 2., die 4. mit der 1., die 5. mit der 2. und zuletzt die 2. mit der 1.). Nach dem Auftauchen des Schriftzugs betrachten Sie noch die Glasuhr darüber. Klicken Sie auf das glimmende Licht und auf das Schild. Durch einen Druck auf das obere rechte Gegenstück wird der Ball im Moebius-Ring gestoppt, und zwar in dem Moment, in welchem er genau vor Ihnen liegt. Betrachten Sie die rechte Zimmerwand und befestigen Sie das Seil aus dem Inventar am Zylinder in der Wand.
Wieder zurück auf dem Asteroiden, gibt es im Teleporterraum nur noch einen Gegenstand im Inventar, welchen man mit dem Loch im Zentrum benutzen kann. Viel Spaß beim Warten auf den Nachfolger im Jahr 2000...

Tips und Tricks

Age of Empires: Der Aufstieg Roms

Die folgenden Cheatcodes werden wie gewohnt im Chatfenster eingegeben:

KING ARTHUR	Vögel werden zu Drachen mit 999 HP
POW BIG MAMMA	neue Einheit Babies auf Trikes
CONVERT THIS!	neuer Priester „Saint Francis" (Blitzzauber)
STORMBILLY	Roboter „Zug 209"
GRANTLINKSPENCE	unbekannt

Caesar 3

Gunther Off sandte uns diese hübsche Schummelei: Wird dem Spieler ein Senatsplatz angeboten, sollte er auf das Imperatoren-Symbol klicken und sich Cäsars Gehalt (500 Denarii) verordnen. Sobald man etwa 3.000 davon angesammelt hat, benutzt man im selben Screen den Button für Spenden an die Stadt und wählt den „Alles"-Knopf aus. Jetzt drückt man wiederholt auf „spenden", bis man (Überraschung!) ein dickes Vermögen auf dem Konto hat. Wenn das in der Wirklichkeit doch nur auch so einfach wäre...

Emergency

Wenn den Waldbränden mal wieder gar nicht beizukommen ist und die Polizisten ohne Hemmungen über eine dichtbefahrene Autobahn rennen, rät Michael Hartung zu folgendem Trick: Man positioniert die Maus auf dem Optionsbutton, tippt „**SIXTEEN**" ein, und schon erscheint ein Levelauswahlmenü.

Get Medieval

Welche Ausgabe wäre komplett ohne Holger Dotzauer und seine kleinen Schummeleien? Zum Auftakt gibt's einige Codes, die einfach während des Spiels eingetippt werden.

MPKFA	Gottmodus
MPPOS	globale Position
MPFPS	Frames pro Sekunde

Barrage

Um sofort Zugriff auf alle Levels zu erhalten, sollten unehrliche Spieler die Datei „Options.dat" im Unterordner „Junk" editieren. Ab Offset 414 werden drei Bytes jeweils auf **FF** abgeändert, und schon geht die muntere Schießerei in anderen Welten weiter.

Dune 2000

Arrakis ist wegen Ebbe in der Kasse geschlossen? Ein unhaltbarer Zustand, wie nicht nur die Ordos und Harkonnen, sondern auch unser Leser Ricardo Schwenn meint. Zur Änderung dieses Zustandes empfiehlt er, im Verzeichnis "Gamesave" folgende Offsets in **FF** zu ändern:

4ACE4 bis **4ACE5**,
24354 bis **24355** und
71674 bis **71675**

Danach sind zumindest die Geldprobleme im Wüstenstaub versickert.

Hardwar

Kein großer Knall im All? Keine Asche in der Tasche? Dann hilft vielleicht dieser Trick zu Gremlins Space Opera. Bevor das Spiel startet, begibt man sich ins Control-Menü und setzt einen Joystick-Button auf die Funktion „God Hanger". Wenn nun dieser Knopf gedrückt wird, findet sich der Spieler in einem Hangar wieder, wo er sein Schiffchen nach Belieben aufrüsten und voller Geld stopfen kann. Der Haken? Sobald man wieder ins Spiel eintaucht, wird man auch schon von allen Seiten angegriffen...

Klingon Honor Guard

Da der Startrek-Dungeon auf der „Unreal"-Engine basiert, ist es nicht weiter verwunderlich, daß auch die Cheats ähnlich lauten. Zunächst wird die Konsole mit Tab geöffnet, anschließend können folgende Cheats eingegeben werden:

GOD	Gottmodus
ALLAMMO	Unverwundbarkeit
FLY	Flugmodus
GHOST	Kollisionsabfrage aus
WALK	macht Fly und Ghost rückgängig
KILLPAWNS	Alle Gegner werden sofort getötet
INVISIBLE 1/0	Unsichtbarkeit ein/aus
PLAYERSONLY 1/0	Alles außer dem Helden wird eingefroren ein/aus
BEHINDVIEW 1/0	Außenansicht ein/aus

Knights and Merchants

Um die teilweise recht zähen Kämpfe der knuddeligen Ritter und Händler etwas zu verkürzen, recherchierte Thomas Rose ein wenig in den Speicherdateien herum. Demnach speichert man gleich zu Beginn einer Mission das Spiel ab und lädt den entsprechenden Speicherstand (0-9) aus dem „Data\Save"-Verzeichnis in einen Hexeditor. Bei Offset BF960 wird die 00 00 in **01 00** abgeändert, wodurch man 256 Baumstämme erhält. Für den Fall, daß sonstige Materialien knapp werden, hier eine kurze Übersicht:

BF960	Baumstämme
BF962	Steine
BF964	Bretter
BF966	Eisengestein
BF968	Gold
BF96A	Kohle
BF96C	Eisen
BF96E	Goldtruhen
BF970	Wein
BF972	Stroh
BF974	Brot
BF976	Mehl
BF978	Leder
BF97A	Würste
BF97C	Schweine
BF97E	Felle
BF980	Holzschilde
BF982	Eisenschilde
BF984	Lederrüstungen
BF986	Eisenrüstungen
BF988	Äxte
BF98A	Schwerter
BF98C	Lanzen
BF98E	Piken
BF990	Bögen
BF992	Armbrüste
BF994	Pferde

Bei Offset BF996 fangen die Ressourcen des Gegners an. Die könnte man natürlich mit Nullen füllen, aber wer spielt schon gerne ganz alleine…

NHL 99

Auch in ihrem neuesten Spiel haben die Cracks von EA Sports wieder etliche Spielereien unterbringen können, und Gunther Off hat sie für uns herausgesucht. Prinzipiell handelt es sich dabei um die Cheats der 98er-Version, doch funktionieren leider die originellen Verform-Cheats „NHLKIDS" und „MANTIS" nicht mehr. Falls Ersatz in Sicht ist – bitte melden! Nach wie vor werden alle Cheats einfach während des Spiels eingegeben (Y=Z).

HOMEGOAL	Heimmannschaft schießt ein Tor
AWAYGOAL	Gastmannschaft schießt ein Tor
ZAMBO	Die Eismaschine fährt aufs Eis
VICTORY	Feuerwerk über dem Spielfeld
FLASH	Kamerablitze im Publikum
SPOTS	Spotlights
CHECK	Jeder Spieler checkt den nächsten Gegner
GRAB	Jeder Spieler hakelt nach dem nächsten Gegner



Zwar keine Spielerverformungen mehr, aber immerhin gibt es die Eismaschine noch…

Rage of Mages

Beate Bender zum ersten, zunächst mit einigen höchst nötigen Cheatcodes zum doch recht haarigen Rollenstrategiespiel von CDV:

CHICKEN	aktiviert Cheat-Modus
MODIFY SELF +GOD (auch **MODIFY ARMY +GOD**)	Gottmodus
CREATE GOLD	mehr Gold
KILLALL	tötet alle Gegner
SHOW MAP	zeigt die ganze Karte
HIDE MAP	läßt die Karte verschwinden
VICTORY	Man gewinnt die aktuelle Runde

Rainbow Six

Und auch zu Tom Clancys PC-Thriller hat Holger Hilfreiches beizutragen. Um die Codes zu aktivieren, ruft man während des Spiels den Chatmodus auf (Defaulteinstellung ist das Anführungszeichen, wegen der amerikanischen Tastaturbelegung also **Shift-Ä**) und gibt dort die folgenden Cheats ein:

TEAMGOD	Gottmodus an/aus
AVATARGOD	Player God Modus
STUMPY	Stumpy Modus an/aus
CLODHOPPER	Spieler bekommt größere Hände und Füße
MEGANOGGIN	Mega Head Modus an/aus
BIGNOGGIN	Big Head Modus
5FINGERDISCOUNT	neue Munition
NOBRAINER	schaltet KI an/aus
DEBUGKEYS	Debug Keys enabled
SILENTBUTDEADLY	Nennen wir's mal „Darmstörungen"…
TURNPUNCHKICK	wechselt den Spieler von 3D nach 2D
1-900	Heavy Breathing
EXPLORE	Victory Conditions an/aus
FASTACTIONRESPONSETEAM	unbekannt

Urban Assault

Tapfer kämpfte sich Andre Worms durch seltsamste Verzeichnisse und Dateien, um für uns einige nützliche Tricks zu Microsofts Strategical auszugraben. Und tatsächlich findet man im Verzeichnis „Data\Scripts" einige hochinteressante Script Files, die in einem normalen Texteditor wie dem Notepad bearbeitet werden können. Folgende Dateien gestatten manipulative Eingriffe:

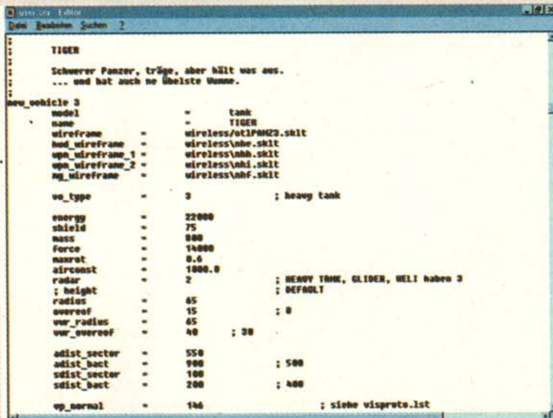
Einzelspieler

Bruch.scr	alles, was in die Luft fliegen kann
Build.scr	Bauwerke
Feinde.scr	Feindfahrzeuge
Robos.scr	Robos
User.scr	Uservehikel
Weap_f.scr	Waffen
Weap_u.scr	Waffen User
Flaks.scr	Flaks und Radarschüsseln

Mehrspieler

INetRobo.scr	Internetrobos
Net_Robo.scr	Netzwerkrobos
Netrflak.scr	Netz-Robo-Flaks

Der Aufbau der Dateien erklärt sich eigentlich von selbst, zur Sicherheit empfehlen wir jedoch trotzdem, vorher eine Sicherungskopie des zu verändernden Files anzulegen…



Deutsche Kommentare erleichtern das Editieren der Script-Dateien

War Games

Und Beate Bender zum zweiten, abermals mit Cheats zu einem Strategiespiel. Diesmal muß zuerst „**T**" gedrückt werden, dann lassen sich folgende Cheats eingeben:

UNCLEJOHN	Gottmodus
CHACHING	10.000 Credits
MRMUSCLE	Armor-Upgrade
BIGSOFTY	Armor-Downgrade
COFFEE	Speed-Upgrade
BEER	Speed-Downgrade
SHAFT	Schußkraft-Upgrade
SHANK	Schußkraft-Downgrade
EYEOFGOD	extra Zoomlevel
SALADTOSSED	Levelauswahl
TWOBYFOUR xxx	baut Unit xxx (z. B. Twobyfour dragoon)
HERMES	Bauzeit für Units verringert sich
DONKEYS	Raketenwerfer schießen mit Jeeps statt mit Raketen
MORNINGAFTER	entfernt den Fog of War
GIMMIEGIMMIE	Man kann alles bauen

Wir zählen auf Sie...

Sie haben aktuelle Cheats und Lösungen, wir drucken sie ab! Voraussetzung dafür sind natürlich (wie gesagt) Aktualität, Funktionalität und Originalität, will sagen: 2 Jahre alte Cheats, die schon damals nur in der Betaversion Resultate zeitigten, wandern ohne Umwege in den Papierkorb. Beim Abdruck einer umfangreichen Komplettlösung können für Sie andererseits **bis zu 500 Mark** herausspringen! Sollten Sie selbst eine Frage haben und auf unserer Homepage (**http://www.pcjoker.de**) keine Antwort finden, steht Ihnen noch unsere

Telefonhotline jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr unter den Nummern 08106/89 96-02 bzw. -03

offen. **Bitte keine Faxanfragen oder Lösungsbitten ohne frankierten Rückumschlag!** Die Adresse für Hilfesuchende und -bietende bleibt jedoch stets dieselbe:

Joker Verlag

Lösungshilfen

Max-Loidl-Weg 4

85598 Baldham

bzw.

jokerhome@aol.com

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 11/96 AUF EINEN BLICK

Age of Empires	1/98	Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats
Age of Empires	4/98	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats
Airline Tycoon	10/98	HEXerei
Akte Europa	1/98	Cheats
Albion	11/96	Cheat
Alien Earth	5/98	Lösung
Alien Trilogy	4/97	Cheats
Andretti Racing	7/98	Tip
Anno 1602	6/98	Tip
Anno 1602	7/98	Tips
Anno 1602	8/98	HEXerei
Anno 1602	9/98	Tips
Apache Longbow	11/96	Cheat
Archibald Applebrook	5/98	Tips
Armored Fist 2	6/98	Cheat
Army Men	7/98	Cheats
Atlantis	9/97	Lösung
Atlantis	4/98	Tip
Autobahn Raser	8/98	Tip
Balls of Steel	5/98	Cheats
Baphomets Fluch	1/98	Tip
Baphomets Fluch	6/98	Tip
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung
Batman Forever Arcade	4/97	Tips
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats
Battlezone	6/98	Cheats
Betrayal in Antara	12/97	Cheats
Birthright	12/97	Cheat
Blade Runner	3/98	Lösung
Blade Runner	5/98	Tips
Bleifuß 2	2/97	Cheat
Bleifuß Fun	12/97	Cheats
Bleifuß Rally	2/98	Cheats
Bleifuß Rally	4/98	Cheat
Blood & Magic	6/97	Cheats
Brain Dead 13	2/98	Cheats
Bubble Bobble	2/97	Cheat
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip
Capitalism Plus	9/97	Cheat
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Lösung
CART Precision Racing	3/98	Cheats
Comanche 3	9/97	Cheats
Comanche Gold	8/98	Cheats
Command & Conquer 2	3/97	Lösung
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip
Command & Conquer 2	3/98	Tip
Commandos	9/98	Codes
Commandos	10/98	Cheats
Constructor	5/98	Tip
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung
Cool Croc Twins	10/97	Cheats
Corp Wars	10/98	Cheats
Croc	4/98	Code
Crusader: No Regret	1/97	Tip
Crusader: No Regret	6/97	Cheats
Crystals of Arborea	11/98	Cheat
Dark Earth	7/98	Cheats
Dark Reign	12/97	Lösung
Dark Reign	1/98	Lösung
Dark Reign	3/98	Tip
Darklight Conflict	9/97	Cheat
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung
Days of Oblivion	7/98	Lösung
Deadlock	8/97	Cheats
Deadlock 2	8/98	Cheats
Death Rally	6/97	Cheats
Deep Space Nine – Harbinger	11/96	Lösung
Demonworld	1/98	Codes
Der Druidenzirkel	12/97	Tips
Der Produzent	10/97	HEXerei
Destruction Derby 2	2/97	Cheat
Diablo	7/97	Hex Codes
Diablo: Hellfire	2/98	Tip
Diablo: Hellfire	3/98	Tip
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat
Discworld	8/97	Tip
Discworld 2	4/97	Lösung
Dominion: Storm over Gift 3	11/98	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tip
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei
Dungeon Keeper	10/97	Tip
Dungeon Keeper	11/97	Tip
Earth 2140	8/97	HEXerei
Earth 2140	9/97	HEXerei
Earth 2140	2/98	Cheats
Ecstatica 2	2/98	Tip
Elisabeth I	1/97	Tips
Emergency	9/98	HEXerei
Evidence	10/97	Tip
Extreme Assault	8/97	HEXerei
Extreme Assault	9/97	Cheats
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats
F-22 Raptor	5/98	Cheats
Fallout	6/98	Lösung
Fallout	7/98	HEXerei
Fallout	9/98	Tip
FIFA 98	4/98	Cheats
Final Fantasy 7	9/98	Lösung
Final Fantasy 7	10/98	Lösung, Tips
Floyd	1/98	Lösung
Formel 1	1/98	Cheats
Forsaken	7/98	HEXerei
Forsaken	8/98	Cheats
Frankreich 98	8/98	Cheats
Freddy Pharkas	8/98	Tip
Frogger	3/98	Cheats
Gene Wars	4/97	Cheat
Get Medieval	10/98	Cheats
Gex	4/97	Codes
Gex 3D	9/98	Cheats
G-Nome	6/97	Cheats
G-Nome	8/97	Cheats
Gnap – Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung
G-Police	3/98	Cheats/Codes
Grand Prix 2	11/96	Cheat
Granny	4/98	Lösung
Granny	5/98	Lösung
Granny	6/98	Lösung
GTA	3/98	Cheats
GTA	5/98	Cheat
Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats
Heavy Gear	5/98	Cheat
Helicops	9/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips
Hind	12/97	Cheats
Hunter Hunted	3/97	Cheats
Hyperblade	4/97	Cheats
Imperium Galactica	9/97	Cheat
Incoming	7/98	Cheats
Incoming	8/98	Cheats
Incubation	6/98	Cheats
Industriegigant	9/97	HEXerei
Interstate '76	7/97	Cheat
Interstate '76	10/97	Tip
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tip
Isnogud	9/97	Codes
I-War	5/98	Cheats
Jagged Alliance 2	6/97	Cheat
Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheats
Jedi Knight	12/97	Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98	Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98	Tip
Jet Moto	3/98	Cheats
Joint Strike Fighter	7/98	Cheats
Jurassic War	8/98	Cheats
KKND	7/97	Hex Code
KKND	9/97	Tip
KKND 2	9/98	HEXerei
Larry 7	3/97	Lösung
Larry 7	6/97	Cheats
Last Bronx	11/98	Tip
Legacy of Kain	12/97	Cheats
Lemmings Paintball	1/97	Codes
Lighthouse	1/97	Lösung
Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip
Little Big Adventure 2	2/98	Cheats
Lomax	7/97	Codes
Lost Vikings 2	6/97	Codes
Madden 97	11/97	Tip
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Mad TV 2	4/97	Hex-Code
Mag!	8/97	HEXerei
Mageslayer	1/98	Cheats
Maniac Mansion	6/98	Tip
Mass Destruction	3/98	Cheats
Master of Orion II	2/97	Cheat
Master of Orion II	6/97	Hex-Code
M.A.X. 2	11/98	Tip
Max Montezuma	2/98	Cheats
Mayday	11/98	HEXerei
MDK	8/97	Cheats
MDK	11/97	Cheats
Mech Commander	11/98	Cheats
Mechwarrior 2 Mercenaries	2/97	Cheat
Megarace 2	3/97	Cheats
Men in Black	2/98	Cheats
Metalizer	7/98	Tips
Might and Magic 6	7/98	Tips
Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten
Might and Magic 6	9/98	Tips
Might and Magic 6	11/98	Tip
Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats
Monkey Island 3	2/98	Lösung
Monkey Island 3	5/98	Cheat
Moto Racer	8/97	Cheats
Motorhead	8/98	Cheats
Myth	2/98	Cheat
NBA Live 97	6/97	Tips
NBA Live 98	2/98	Cheats
NBA Jam Extreme	4/97	Tip
Need for Speed 2	7/97	Cheats
Need for Speed 2	8/97	Cheats
Need for Speed 2 S.E.	2/98	Cheats
Need for Speed 3	11/98	Cheats
NHL 98	12/97	Cheats
NHL 98	3/98	Tip
Nightmare Creatures	5/98	Cheats
Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes
Nuclear Strike	4/98	Cheats
Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Lösung/Cheats
Orion Conspiracy	2/98	Tip
Outlaws	6/97	Cheats
Outwars	6/98	Cheats
Outwars	7/98	Cheats
Overboard!	1/98	Codes
Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes
Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Panzer General 3D	6/98	Tip
Pazifik Admiral	12/97	Tip
Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Pod	6/97	Tip
Pod	8/97	Cheats
Powerboat Racing	6/98	Codes
Prisoner of Ice	4/98	Tip
Privateer 2	4/97	Cheats
Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Ran Soccer	8/98	Cheat
Rayman	1/97	Cheat
Rayman	3/97	Cheats
Reah	10/98	Lösung
Reah	11/98	Lösung
Redline Racer	8/98	Cheats
Resident Evil	12/97	HEXerei
Reunion	10/97	HEXerei
Ripper	10/97	Tip
Riven	2/98	Lösung
Robinson's Requiem	8/97	Tip
Robinson's Requiem	4/98	Tip
Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Schleichfahrt	2/97	Cheat
Scorched Planet	6/97	Codes
Sega Rally	11/97	Cheats
Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Shadow Master	8/98	Cheats
Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Shattered Steel	2/97	Cheat
Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Sim Copter	2/97	Cheat
Sim Copter	4/97	Cheats
Sim Park	8/97	Cheats
Space Quest 2	11/97	Tip
Space Quest 4	11/97	Tip
Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Starbyte Collection	4/98	Tips/HEXerei
Starcraft	6/98	Cheats
Starfleet Academy	5/98	Cheats
Starship Titanic	7/98	Lösung
Storm Master	11/98	Cheat
Street Fighter Zero	5/98	Tip
Street Racer	7/97	Cheats
Streets of SimCity	4/98	Cheats
Sub Culture	2/98	Cheats
Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Syndicate Wars	4/97	Cheats
Synnergist	6/98	Tip
Test Drive 4	2/98	Cheats
Test Drive Off Road	8/97	Cheats
The Crow	7/97	Codes
The Last Express	6/97	Lösung
The other Dimension	10/98	Lösung
The Reap	7/98	Cheats/Codes
The Space Bar	10/97	Lösung
The X-Files	9/98	Lösung
Theme Hospital	6/97	Tip
Theme Hospital	7/97	Hex Code
Theme Hospital	10/97	Cheats
Tigershark	11/97	Cheats
Time Commando	11/96	Codes
Time Commando	1/97	Codes/Codes
TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
TOCA Touring Car Championship	4/98	Cheats
TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Tomb Raider 2	2/98	Tips
Toonstruck	2/97	Lösung
Toonstruck	6/98	Tip
Total Annihilation	1/98	Cheats
Transarctica	10/97	Tips
Tribal Rage	9/98	Cheats
Triple Play 99	7/98	Cheats
Turok	12/97	Cheats
Turok	4/98	Cheats
Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Uprising	2/98	Cheats
Uprising	5/98	Cheats
Vangers	10/98	Cheats
Vermeer 2	9/97	Tip
Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Virtua Fighter PC	1/97	Tips
War Wind	2/97	Cheat
War Wind	6/97	Cheats
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Wet!	9/97	HEXerei
Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
WipEout 2097	10/97	Cheats
Worms 2	3/98	Codes
Worms 2	5/98	Cheats
Worms 2	8/98	Cheats
X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
X-Com: Interceptor	11/98	Cheats
X-Men	8/98	Cheat
XS	4/97	Tip
„Z"	11/96	Lösung
Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

Die wichtigsten Fachbegriffe im Heft

HARDWARE

analog: Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich
digital: Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen
Dongle: Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muß
DVD: Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde
Force Feedback: Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln
RAM: Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers
ROM: Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

SOFTWARE

abgesicherter Modus: Über F8 während des Startens kann Win 95/98 so ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden
AI: Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)
Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten
Bug: gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können
DirectX: Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich.
Emulation: Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, daß C64-Software am PC läuft
KI: Künstliche Intelligenz (auch AI)
MPEG: Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz
Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch
USB: Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluß für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

GRAFIK

3Dfx: Hersteller der 3D-Chips „Voodoo" und „Voodoo 2"
Add-on-Board: 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird
AGP: Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus
Alpha-Blending: ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.
Anti-Aliasing: glättet Kanten in Polygongrafik
bilineares Filtering: unterdrückt grobe Schachbrettexturen bei Objekten im Vordersowie Flimmern im Hintergrund
Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt
Echtzeit: meint, daß die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden.
FPS: Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder
Glide: Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten
Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)
Kombi-Karte: Zwitter aus 2D-Karte und 3D-Beschleuniger
MIP-Mapping: ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung
Multi-Texturing: ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf
OpenGL: Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)
Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor
Polygon: Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen
RAMDAC: Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal
Textur: die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas
Truecolor: Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)
Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3Dfx (aktuell: Voodoo 2)
Z-Buffering: ermöglicht die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

ONLINE

Account: Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel
Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde
Browser: Programm zum Navigieren im WWW
Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur
Client: einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist
Cookie: auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen
Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner
Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche
Homepage: „Heimatadresse" einer Firma oder Privatperson im Internet
Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik
LAN: Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet
Server: zentraler Computer eines Netzwerks
Site: Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten
Plug-In: kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)
URL: Uniform Ressource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. http://www.pcjoker.de)
WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts
Classic Pinball gewinnt
Christof Rodejohann, Berlin
Panzer General 3D geht an
Stefan Hein, Kiel
Star Wars: Rebellion bekommt
Benno Langer, Schlettau

TV Sports: Boxing!
Je ein Paar Profi-Boxhandschuhe gewinnen
Ralph Förster, Erkrath
Roland Kroll, Bad Essen
Marcus Fasel, Bochum
Die drei exklusiven T-Shirts schicken wir an
Jürgen Gand, Nidda
Michael Meissner, Stuttgart
Claudia Rudolph, Burtenbach
Und den Hauptpreis (Handschuhe, T-Shirt, Hantelbank) bekommt
Manfred Metzinger, Ottersweier

Leserumfrage
Vielen Dank für die rege Beteiligung – gehen wir's gleich an!
Get Medieval erhalten
Peter Grotzke, Gehrden
Thorsten Nie, Gelsenkirchen
Ralf Kramer, Dorsten
Harriet Herrmann, Osterhofen
Marco Schlegel, Gelenau
Droiyan geht an
Alexander Klug, Altrip
Steffen Bamberg, Saarbrücken
Angelika Krüger, Hannover
Kurt Spitler, Wegberg
Johannes Pliet, Quakenbrück
Rage of Mages schicken wir an
Stefan Biermund, Bielefeld
Andreas Herrmann, Berlin
Robert Praeger, Berlin
Elmar Sander, Bergisch Gladbach
Tobias Wohlhaupter, Breitbrunn
Anno 1602 gewinnen
Brigitte Strupp, Frankfurt
Ronald Tiede, Hagenow
Sebastian Fink, Stockum-Püschen
Über Mayday freuen sich
Ralf Schmidt, Werneck
Christian Müller, Essen
Valentino Fruci, Hochheim
Mit Total Air War heben ab
Ronni Peiter, Bischweier
Kai Hackemesser, Bad Orb
Rainer Morgenroth, Neustadt
Battlezone schicken wir an
Sabine Hendriksen, Neuenhaus
Nils Brinkmann, Nordkirchen
Christof Schäfer, Wertheim-Vockenrot
Das Dark Reign Expansion Set erhalten
Martin Huber, Behamberg, Österreich
David Andrich, Riesa
Reinhard Schwark, Villach, Österreich
Das Hexen 2 Mission Pack bekommen
Michael Schöch, Ötisheim
Uwe Scheiber, Gunzenhausen
Jörg Wagner, Zwickau
Vor den Nightmare Creatures fürchten sich
Thomas Zizlsperger, Plattling
Werner Müller, Wolpertshausen
Maik Förster, Tarp
Starship Titanic gewinnen
Walter Huber, Küssaberg-Dangstetten
Özer Ögüt, Offenbach
Julian Rein-Fischböck, Neukirchen
Mit Grand Prix Legends starten durch
Oliver Lorenz, Rottendorf
Markus Radmacher, Wiesbaden
Marc Kirch, Brannfels-Bonbaden
Kai Vornberger, Osnabrück
Guido Guthörl, Königsbrück
Über Starcraft freuen sich
Florian Schulz, Bad Essen
Thomas Klins, Bad Lausick
Michael Böringschulte, Oberhausen
Martin Seiß, Kempten
Peter Pertiller, Wals
Sentinel returns bekommen
Markus Fennes, Wien, Österreich
Heiko Rüdrich, Nordhausen
Thomas Blume, Weißenfels
Matthias Murek, Neuss
Knut Geserick, Berlin
Mit Formel 1 97 rasen demnächst
Dirk Dilbat, Lunzenau
Stefan Stemmler, Grießbach
Mirko Gläser, Salzgitter
Christian Sasse, Schalksmühle
Andreas Rimke, Rinzenberg
In Sachen X-Files The Game ermitteln
Tim Krüger, Isenhagen
Jörg Walter, Peine
Harald Kaiser, Langenhagen
Andreas Kilian, Dortmund
Detlef Stelling, Oberhausen
Mit War Games ziehen in den Krieg
Marius Wander, Neukirchen-Vlyn
Marc Weiner, Wiesbaden
Michael Schneider, Oberhausen
Johann Lainer, Bad Hofgastein, Österreich
Marc Buholzer, Kriens, Schweiz
Axis & Allies erhalten
Stefan Murawski, Basel, Schweiz
Michael Kalweit, Stuttgart
Christian Stettner, Merkendorf
Jan Henning, Paderborn
Daniel Gareis, Schwandorf
Bei H.E.D.Z. rollen die Köpfe von
Sebastian Kallert, Dortmund
Markus Knäpper, Kamen
Karsten Lensing, Dortmund
Macyowsky, Meinerzhagen
Uwe Schubert, Bad Dürkheim
Vangers gewinnen
Johannes Hoffmann, Osterburken
Michael Maßen, Alsdorf
Juliane Block, Hambühren
Kai Henning Saul, Everswinkel
Henning Schmid, Offenburg
Mit Spearhead greifen an
Ralf Rothe, Radebeul
Karsten Henzl, Struppen
Frank Rühl, Willingshausen
Michael Frank, Germering
Markus Graf, Nürnberg
Das Formula 1 Racing Wheel bekommt
Daniel Schmargon, Berlin
Die Logic 3 Fußball Maus gewinnt
Mario Müller, Schöppenstedt
Den Logic 3 Charger schicken wir an
Norbert Pang, Düsseldorf
Die Monster Fusion (Voodoo Banshee) erhält
Kai Hambach, Oberhausen
Terratec XLerate geht an
Carsten Rose, Tostedt
Das Audiosystem EWS 64 S gewinnt
Florian Freund, Würzburg
HipHop Ejay + Samplekit bekommen
Mathias Bialk, Radolfzell
Renate Graf, Dobl, Österreich
Monika Keßler, Regensburg
Rave Ejay + Samplekit versenden wir an
Peter Fortunato, Berlin
Andreas Otto, Karlsruhe
Uwe Vollmann, Iserlohn
Mit einem Monster 3D 2 T-Shirt sind immer gut angezogen
Klaus Fischer, Schwelm
Markus Pavlis, Obertshausen
Dirk Wagner, Mannheim
Philipp Wolff, Edingen
Gerry Eulitz, Werdau
In Colin McRae T-Shirts kleiden sich
Rainer Lonau, Maulburg
Michael Elster, Marburg
Timo Hartmann, Wehretal
Simon Tremmel, Rastatt
Hanns Eibl, Kaisheim
Die Colin McRae Kappen erhalten
Gunnar Steincke, Hamburg
Gudrun De Byl, Mühlheim/Ruhr
Richard Müller, Berlin-Köpenick
Sören Jahn, Gilching
Gunther Off, Fellbach
Das Lösungsbuch Tomb Raider 2 gewinnen
Lothar Peters, Tangerhütte
Guido Wendhaus, Magdeburg
Hendrik Peitzmeier, Löhne
Fabian Schneider, Lübeck
Michael Maußner, Reichenschwand
Je ein Lösungsbuch Deathtrap Dungeon geht an
Hubert Rößle, Wolfratshausen
Thorsten Mack, Schöneck
Julia Kefenhörster, Gelsenkirchen
Ilse-Maria Elze, Stuttgart
Rolf Gellert, Philippsthal
Das Lösungsbuch Commandos schicken wir an
Herbert Dubovan, Dachau
Günter Salzwedel, Berlin
Wolfgang Bartl, Laatzen
Moritz Elze, Remlingen
Claudia Dossena, Dormagen

Weihnachtsbasar



Es ist wieder soweit: Das Fest der Liebe und immergrünen Nadelhölzer steht vor der Tür – was hat der Weihnachtsmann dieses Jahr für den PC-Fan im Sack? Hier auf fünf Seiten unsere Vorschläge für weißbärtige Rotkittel und andere Schenker. Mit dieser Wunschliste kann Weihnachten kommen!

WAS WÜRDE SCHUMI SCHENKEN?

Soviel steht fest: Ein Schumacher würde nicht mit einem Schiffsruder an den Start gehen – warum also am PC mit Tastatur oder Joystick bei der Formel 1 antreten? Besser ist da allemal ein analoges Lenkrad wie das **Le Mans** von Fanatec. Das Modell überzeugt mit sehr präziser Steuerung, einem angenehm dosierten Lenkwiderstand, sinnvoll angeordneten sowie frei belegbaren Feuerknöpfen und einem griffigen Gummiüberzug für den Lenkradkranz. Dazu gibt's ergonomisch gestaltete Pedale, die sich mittels Klettband fixieren lassen. Das richtige Geschenk für PC-Piloten.



Le Mans

PRODUKT:	PC-Lenkrad mit Pedalerie
HERSTELLER:	Endor/Fanatec
PREIS:	199,95 DM

VOODOO 2 KOMBI

Mit der **Maxi Gamer Phoenix** bietet Guillemot eine kombinierte 2D/3D-Lösung an: Volle Grafikpower auf einer einzigen Karte! 16 MB Speicher und ein 3Dfx-Prozessor mit 128 Bit, 100 MHz und Voodoo 2-Technologie garantieren Tempo und Texturen in der dritten Spieledimension. Im 2D-Modus sind bei 16 Millionen Farben und einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln immer noch 100 Hz Bildwiederholfrequenz drin; also mehr als genug. Mit der ohnehin preiswerten Karte kommen noch aktuelle Spieledemos und die Vollversion des 3D-Actionadventures „Tonic Trouble" von UBI Soft.

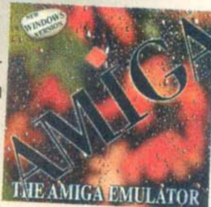


Maxi Gamer Phoenix

PRODUKT	2D/3D-Karte
HERSTELLER:	Guillemot
PREIS:	299,– DM

FREUNDE DER FREUNDIN

...werden sich über dieses Weihnachtsgeschenk auch ohne Schleife ganz besonders freuen: Die **Amiga-Emulator-CD** von Pawlowski weht einen Hauch festlicher Nostalgie auf den PC. Besser gesagt einen ausgewachsenen Wintersturm, denn die Scheibe enthält rund 800 Amiga-Games, die auf jedem Pentium mit zumindest 8 MB RAM abgespielt werden können – darunter solch klassische Perlen wie „Asteroids", „Boulder Dash" und „Donkey Kong". Daß der Mythos von der guten alten Zeit beim Vergleich mit modernen PC-Spielen ein wenig ins Wanken geraten könnte, muß man billigend in Kauf nehmen.



Amiga-Emulator-CD

PRODUKT	Amiga-Emulator
HERSTELLER:	Pawlowski
PREIS:	69,– DM

PREISWERTE PCI-SOUNDKARTE

Einsteigern, Umsteigern und besonders Spielern bieten die Soundkartenspezialisten von Terratec mit der **Base 2 PCI** eine günstige Markenalternative zu den sonst im Preissegment um 100 Mark üblichen No-Name-Angeboten. Da der Hersteller für guten Service bekannt ist, sicherlich mehr als eine Überlegung wert! Die Karte ist voll duplexfähig und dank der mitgelieferten Software „Internet-Phone" auch sofort für Internet-Telefonate startklar. Ein integrierter Wavetable, 3D-Sound und die Sequenzersoftware „Cubasis AV Lite" runden das Klangpaket ab.



Base 2 PCI

PRODUKT	PCI-Soundkarte
HERSTELLER:	Terratec
PREIS:	99,– DM

EIN STERN AM TRACKBALLHIMMEL

In geheimnisvollem Rot glimmt sie vor sich hin, die transparente Kugel des **Mission Controller** von Fanatec – um bei Druck auf eine der drei Tasten dann auf Grün zu wechseln. Ein echtes Schmuckstück, das sich mit dem Platzbedarf eines halben Mauspads begnügt. Und das Befehlstempo eines solchen Trackballs muß man erlebt haben! Insbesondere die Steuerung von Strategiespielen wie Command & Conquer geht mit dem Mission Controller sehr flüssig von der Hand. Der Beweis: Virgin vergab sogar den originalen Schriftzug von „Command & Conquer" an die Entwickler.



Mission Controller

PRODUKT	Trackball
HERSTELLER:	Endor/Fanatec
PREIS:	69,95 DM

SCHARFE SIEBZEHN

Oft wird beim Kauf eines neuen PCs der Monitor vernachlässigt: „Der Kleine tut's doch" sagt sich da so mancher, der lieber Geldbeutel als Auge schonen möchte. Doch wer einmal auf einem 17-Zöller gezockt hat, wird sich nie wieder mit weniger zufriedengeben – vom ergonomischen Vorteil einer maximalen Bildwiederholrate von 87 Hz bei einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln ganz abgesehen. All das bietet der **View Sonic GA771**, außerdem ein eingebautes Mikrofon sowie Stereolautsprecher für akustischen Genuß. Eher schwach ist bei diesem Gerät bloß der Preis…



View Sonic GA771

PRODUKT:	17 Zoll-Monitor
HERSTELLER:	View Sonic
PREIS:	1096,– DM

BOND UNTER DEM BAUM

Sie trinken Ihren Punsch grundsätzlich geschüttelt, nicht gerührt? Ihren Weihnachtsengel halten Sie im Arm und Bösewichter mit Anspruch auf die Weltherrschaft auf Abstand? Dann brauchen Sie diese Kaufkassette von Warner Home Video nicht. Falls Ihnen der Sinn aber nach actionreichem Pantoffelkino an den Feiertagen oder einem preiswerten Geschenk steht, könnte der neue Bond-Film **007 – Der Morgen stirbt nie** das Richtige für Sie sein. Holen Sie sich Pierce Brosnan als englischen Superagenten im Kampf gegen den größenwahnsinnigen Medienmogul Elliot Carver ins Haus.



007 – Der Morgen stirbt nie

PRODUKT:	Videokaufcassette
HERSTELLER:	Warner Home Video
PREIS:	39,95 DM

VOODOO 2 AM TV-SCHIRM

Mit der **miroHiscore2 3D** kommen PC-Gamer mit Großbildfernseher in den Genuß echten Arcade-Feelings: Per TV-Ausgang zaubern die beiden 3Dfx-Grafikprozessoren dieses Add-on-Boards 3D vom Feinsten auf die Glotze – unterstützt werden Glide, Open GL und alle über Direct3D angesteuerten Spiele. Der Grafikturbo wird zusätzlich zur 2D-Karte in den Rechner gesteckt, verfügt über 12 MB Speicher und kommt komplett mit solidem Verbindungskabel, einer Treiber-CD sowie Demos zu aktuellen 3D-Spielen daher. Die Investition lohnt also auch für Otto Normalmonitor.



miroHiscore 2 3D

PRODUKT:	3D-Beschleunigerkarte
HERSTELLER:	Miro
PREIS:	399,– DM

SPIELSPASS MIT LINKS

Mit dem **Cyborg 3D** hat Saitek einen Joystick im Programm, an dem alle relevanten Bedienelemente links wie rechts angebracht werden können – selbst die ergonomische Stütze für den Handballen bewahrt Langzeitzocker beider Fraktionen vor Ermüdungskrämpfen. Doch mit Bequemlichkeit allein ist es natürlich nicht getan: Die kurzen Reaktionswege der acht Feuertasten garantieren Ballererfolge, während Simulanten in den Genuß eines Coolie-Hats, 24 programmierbarer Kontrollfunktionen und präziser Führung der drei Achsen kommen. Und schön ist dieser Cyborg auch noch!



Cyborg 3D

PRODUKT:	Komfort-Joystick
HERSTELLER:	Saitek
PREIS:	149,– DM

DVD-HEIMKINO

Eine vollständige DVD-Lösung offeriert Guillemot allen Multimedianern mit dem Paket **Maxi DVD Theater 5X Max**. Neben einem DVD-Laufwerk (32-X; an jede Enhanced-IDE-Schnittstelle anzuschließen) liegt eine RealmagicTM DVD/MPEG-2-Karte nebst Softwareausstattung bei, um das Pantoffelkino auf den letzten Stand zu bringen. Bis zu 17 Gigabyte Speicherkapazität auf einer Scheibe ermöglichen multilinguale Filmversionen, die Anwahl von bis zu neun Kameraperspektiven sowie 32 Untertiteltracks – bei intuitiver Bedienbarkeit der Benutzeroberfläche „DVD-Station".



Maxi DVD Theater 5X Max

PRODUKT:	DVD Komplettlösung
HERSTELLER:	Guillemot
PREIS:	ca. 499,– DM

DAS DOPPELTE 3D-MONSTER

Jeder PC-Abenteurer weiß: Zwei Monster sind besser als eines. Und was Abenteurern recht ist, kann der Grafikleistung nur billig sein. Darum empfiehlt Diamond die Koppelung zweier, schon allein bärenstarker **Monster 3D II** Karten in einem Rechner. Wer ein derart spendables Christkind hat, verbindet die beiden Add-on-Boards mit dem Mega-Monster-Kabel, schon sorgen vier 3Dfx-Prozessoren mit Voodoo 2-Technologie und 24 MB Grafikspeicher für Auflösungen bis zu 1024 x 768 Pixel – bei voller Unterstützung aller 3D-Spiele via Glide, Open GL und Direct3D.



Monster 3D II

PRODUKT:	Beschleunigerkarte
HERSTELLER:	Diamond
PREIS:	450,– DM

MEHR BILD FÜRS GELD

...bietet Miros 17-Zöller **VS1770 F** bei einer maximalen Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln und einer Bildwiederholrate von 86 Hz. Doch auf Bildschirmen dieser Größe genügen 1024 x 768 Bildpunkte, um die Reserven moderner Grafikbeschleuniger voll auszureizen. Die Installation gestaltet sich durch Plug & Play denkbar einfach, und selbst Dauerzocker brauchen nicht um ihre Sehkraft zu bangen: Wie die Einstufung in die neueste Ergonomie-Zertifizierung TCO '95 beweist, ist der Fallout des Monitors noch geringer als sein erstaunlicher Preis.



miroVS 1770 F

PRODUKT	17 Zoll-Monitor
HERSTELLER:	Miro
PREIS:	649,– DM

WEIHNACHTEN IM PLAYMOBIL

Sohn, kleiner Bruder, alle wollen beschenkt werden. Wie wäre es da mit einem Abenteuer aus der Welt von Playmobil? Jungs zwischen 8 und 88 Jahren werden Bauklötze staunen, wenn Sie ihnen **Hype: The Time Quest**, das Actionadventure im originalen Playmobil-Look, überreichen. Ritter Hype kämpft hier gegen Horden von Skeletten und üble Endgegner; insgesamt sind rund 70 freundliche und feindliche Charaktere geboten. Dazu viele Rätsel, hübsche 3D-Grafik und Ritte auf feuerspeienden Drachen. Allerdings erst ab einem P200 mit 32 MB RAM und 3D-Beschleuniger.



Hype: The Time Quest

PRODUKT:	PC-Jugendabenteuer
HERSTELLER:	UBI Soft
PREIS:	99,95 DM

FEIERTAGE IM PUPPENHAUS

Noch ein digitales Playmobil, diesmal ganz auf Mädchen zugeschnitten. **Laura und das Geheimnis des Diamanten** ist ein lustiges Lernabenteuer voller Entdeckungen und Rätsel: In ihrem Playmobil-Puppenhaus findet die Heldin auf dem Dachboden einen verwunschenen Edelstein, dessen Geheimnis sie zusammen mit der Blumenhändlerin Margerite und dem Jongleur Finfino lösen muß. Kinder, die Laura auf ihrer phantastischen Reise begleiten, schulen ihre Kreativität und Kombinationsgabe, während sie spielerisch den Umgang mit dem PC (ab einem P166) erlernen.



Laura und das Geheimnis des Diamanten

PRODUKT	PC-Jugendabenteuer
HERSTELLER:	UBI Soft
PREIS:	99,95 DM

ALLES IM GRIFF

Sie sind begeisterter PC-Fahrer, haben am Schreibtisch aber einfach keinen Raum für ein klobiges Lenkrad frei? Dann könnte der **Ultra Racer PC** von Interact genau das Richtige sein! Das kompakte Steuergerät vereint geringen Platzbedarf mit Funktionsvielfalt und gutem Handling: Mit dem Analog-Drehrad lassen sich erstaunlich schnelle Rundenzeiten in den Monitor brennen. Und dank eines Triggers für Gas und Bremse, der auch als Schubregler einzusetzen ist, hat man alle Fahrzeugfunktionen im Griff. Auch für Laptop-Spieler ist der Ultra Racer mehr als ein Geheimtip!



Ultra Racer PC

PRODUKT:	Analoges Mini-Lenkrad
HERSTELLER:	Interact/Jöllenbeck
PREIS:	79,99 DM

WEIHNACHTS-LIEDER

...mag am 25. Dezember keiner mehr hören, Spielesounds in astreiner Qualität dafür um so mehr. Hier empfiehlt sich die PCI-Karte **XLerate** von Terratec. Bei hohem Verarbeitungsstandard bietet sie audiophile Extras wie den 4 MB-Wavetable mit 64 Stimmen, Klangeffekte wie Stereo Chorus und das spektakuläre 3D-Hörerlebnis A3D. Durch die Anordnung der Soundstreams entsteht hier auch mit nur zwei Lautsprechern ein dreidimensionaler Klangeindruck. Und volle Soundblaster/Pro-Kompatibilität (auch unter DOS) gibt es natürlich zum günstigen Preis obendrein.



XLerate

PRODUKT	PCI-Soundkarte
HERSTELLER:	Terratec
PREIS:	149,– DM

KNOBELN, LACHEN, PARTYTIME

Geschenk schütteln, ans Ohr halten, auspacken: Freuen Sie sich jetzt! Doch was dann tun mit all den Socken, Krawatten und selbstgestrickten Pullundern? Können diese originellen Überraschungen noch irgendwie zum Gelingen des festlichen Abends beitragen? Nein, aber **You don't know Jack – Die Weihnachtsedition** kann es!

Machen Sie aus einem mehr oder minder besinnlichen Dezemberabend eine mehr als fröhliche Runde: Die interaktive Quizshow zwischen Wissen und Wahnwitz erfüllt die stille Nacht mit dem ausgelassenen Gelächter von bis zu drei Kandidaten. Wer das Programm am 24. Dezember startet, kommt in den Genuß einer speziellen Weihnachtsbegrüßung – und natürlich der 40 Stunden Sprachausgabe mit abgedrehten Fragen wie: Was haben Prinzessin Leia und Frühstücksflocken gemeinsam? Welcher der sieben Zwerge war drogenabhängig? Ist „Größe" wirklich wichtig? Welches Lied reimt sich auf „Oh nein, mag so zugrunde gehn die Meute?" Ein garantiert festlicher Spaß...





You don't know Jack Weihnachtsedition

PRODUKT	PC-Quiz
HERSTELLER:	Take 2
PREIS:	89,95 DM

V WIE VICTORY

Mit der Grafikkarte **Victory II** hat Elsa eine ganz auf Spieler zugeschnittene Komplettlösung im Programm: Der Banshee-Chipsatz ermöglicht brachiale 3D-Beschleunigung auf Voodoo 2-Niveau mit Auflösungen bis hin zu 1280 x 1024 Bildpunkten. 16 MB Grafikspeicher, direkte Unterstützung von Glide, Open GL und Direct3D-Programmen sowie ein exzellenter 2D-Teil machen die Kombikarte zu einem echten Sieger – der seine Qualitäten auf Wunsch noch am Weihnachtsabend mit zwei tollen Vollversionen („Need for Speed 3" und „Recoil") unter Beweis stellt.



Victory II

PRODUKT:	2D/3D-Kombiboard
HERSTELLER:	Elsa
PREIS:	349,– DM

ALLES UNTER KONTROLLE

Jeder, der mehr als ein Eingabegerät wie Joystick, Gamepad oder Lenkrad unter Windows benutzt, kennt das Problem: Um von einem auf den anderen Freudenspender umzuschalten, muß häufig Software entfernt, deaktiviert oder sonstwie umkonfiguriert werden. Der **Game Commander** von Fanatec aber nimmt dem Spieler das lästige Anmelden und Kalibrieren in der Systemsteuerung komplett ab. Auch die Programmierung der Tastenbelegung und den Start aller installierten Spiele erledigt das praktische Helferlein unter einer einheitlichen Oberfläche.



Game Commander

PRODUKT:	Kommandozentrale für verspielte Hard- und Software
HERSTELLER:	Endor/Fanatec
PREIS:	29,95 DM

ERGONOMIE AM STEUER

...verspricht das **V3 Racing Wheel PC**, da sich das analoge Lenkrad sowohl in der Höhe als auch im Neigungswinkel der Lenksäule verstellen läßt. Acht frei konfigurierbare Feuertasten, ein digitales Steuerkreuz sowie zwei analoge Fußpedale für Gas und Bremse ermöglichen die Anpassung an den individuellen Fahrstil des PC-Piloten. Das Gerät kann zum Betrieb sowohl am Tisch befestigt, als auch per „Aufsitzbedienung" zwischen die Schenkel geklemmt werden. Damit Sie bei wilden Powerslides und akkuraten Simulationen gleichermaßen die Kontrolle behalten...



V3 Racing Wheel PC

PRODUKT	PC-Lenkrad mit Pedalerie
HERSTELLER:	Interact/Jöllenbeck
PREIS:	139,95 DM

DA BRENNT DER BAUM

Vorsicht, sobald eine **Erazor II** im PC eingebaut wurde, sollte der Rechner nicht mehr zu nahe an den Christbaum gestellt werden – die 2D/3D-Kombi vom deutschen Grafikkartenspezialisten Elsa heizt aktuellen Games mit seinem TNT-Chipsatz von NVidea mächtig ein. Wie explosiv die 3D-Mischung ist, kann man mit den beigefügten Vollversionen „Need for Speed 3" und „Recoil" sofort ausprobieren. Die 16 MB SGRAM auf der Karte mit doppelter Rendering-Pipeline ermöglichen u.a. auch Multi-Texturing in einer Qualität, die bisher professionellen Workstations vorbehalten war!



Erazor II

PRODUKT:	2D/3D-Kombiboard
HERSTELLER:	Elsa
PREIS:	399,– DM

LET'S TWIST AGAIN

Zu wenig Abschüsse für die nächste Beförderung? Im Ballerdungeon die Orientierung verloren? Nun, falls es am Eingabegerät liegt, kann der Weihnachtsmann helfen – sofern er Fanatecs feinen Flightstick **F-22 Twister** im Sack hat. Vier programmierbare Feuerknöpfe, eine gut erreichbare Schubregelung und ein Coolie-Hat bilden hier die Basis für erfolgreiches Spielvergnügen; zudem kann der solide Stick um die Längsachse „twisten". Besonders im Bundle mit der „Game Commander Software" ein attraktives Angebot!



F-22 Twister

PRODUKT:	Flightstick
HERSTELLER:	Endor/ Fanatec
PREIS:	69,95 DM

FRITZ THE CARD

Wie hört sich das an: verkürzte Downloadzeiten, gleichzeitig faxen, telefonieren und im Internet surfen? Damit das kein Traum bleibt, benötigt man ISDN. Wenn Sie Ihr Modem also durch die Steckkarte **Fritz! Card PCI** ersetzen, wird die ISDN-Datenübertragung fortan über die mitgelieferte Fritz!32-Software mit 32 Bit-Power erledigt. Ihr Rechner kann dann auch Faxe senden bzw. empfangen und wacht als Anrufbeantworter darüber, daß Sie niemand mehr vergeblich anklingelt. Und last, not least ermöglichen Internet-Telefonate Ferngespräche zum Ortstarif.



Fritz! Card PCI

PRODUKT:	ISDN-Karte
HERSTELLER:	AVM
PREIS:	189,– DM

WEIHNACHTSFLUG NACH HONGKONG

Mit dem Erweiterungspaket **Destination: Hongkong Chek Lap Kok** von Ari Data kommen Besitzer des „Microsoft Flight Simulator 98" in den Genuß einer einmaligen Herausforderung: Anflug auf den neuen Internationalen Flughafen von Hongkong. Neben der detaillierten Airport-Szenerie liegen der CD noch Kartenmaterial, die komplette Cathay Pacific-Flotte sowie zwei weitere Auftragsflüge bei. Die Authentizität des Szenarios wird durch Verwendung der originalen Leit- und Docking-Systeme und die fotorealistische Darstellung der Gebäude gewährleistet.

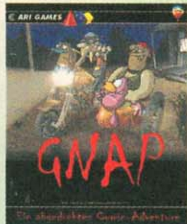


Destination: Hongkong Chek Lap Kok

PRODUKT:	Szenario für MS Flight Simulator 98
HERSTELLER:	Ari Data
PREIS:	49,95 DM

ABENTEUERLICH PREISWERT

...bietet Ari Data zum Fest der Liebe das empfehlenswerte Comic-Abenteuer **Gnap: Der Schurke aus dem All** an. Darin geht es um ein lila Alien, das unsanft auf Mutter Erde notlandet. Fern der Heimat macht sich das einäugige Knuddelmännchen auf die Suche nach Ersatzteilen für sein UFO – und gerät an so skurrile Charaktere, daß E.T. dagegen wie ein Versicherungsvertreter wirkt! Der Spieler grast zahlreiche Abschnitte nach Gegenständen ab und verrenkt sich das Hirn beim Lösen der Rätsel um schwarzhumorige Doppelbödigkeiten. Als Plattform genügt bereits ein P60.



Gnap: Der Schurke aus dem All

PRODUKT:	Comic-Adventure
HERSTELLER:	Ari Data
PREIS:	29,95 DM

MYSTISCHES VON MATROX

Schon die erste Matrox Mystique galt unter Spielern und Anwendern gleichermaßen als gelungene 3D-Karte. Mit dem Nachfolger **Mystique G200** setzt Matrox nun wiederum Maßstäbe: Ein MGA-G200-Grafikchip mit 128 Bit Dualbus-Architektur, 8 MB Grafikspeicher (auf 16 MB aufrüstbar) und der mit 230 MHz getaktete RAM-DAC zünden den Grafik-Turbo sowohl bei den neuesten 3D-Spielen via Open GL und Direct3D als auch bei komplexer Anwendersoftware. Die höchstmögliche Auflösung im 2D-Modus der 8 MB-Basisversion liegt bei 1.920 x 1.200 Bildpunkten und bedient damit alle Monitorformate. Und das in 16,7 Millionen Farben! Im 3D-Betrieb sind immer noch stattliche 1.600 x 1.200 Pixel mit 65.000 oder 1.152 x 864 Pixel in 16,7 Millionen Farben drin. Hervorragend geeignet ist die Kombikarte auch zur Wiedergabe von DVD-Medien und MPEG2-Filmen; über den integrierten TV-Ausgang findet der Computer schnell und unkompliziert Anschluß an das heimische TV-Gerät. Und damit der Spaß unter dem Baum gleich richtig losgehen kann, liegt ein Spielebundle aus „Motorhead", „Incoming" „Tonic Trouble" und diversen Demos bei.



Mystique G200

PRODUKT	2D/3D-Kombikarte
HERSTELLER:	Matrox
PREIS:	379,– DM

Marktübersicht: FORCE FEEDBACK LENKRÄDER

Letzte Weihnachten rüttelten Joysticks mit eingebautem Elektromotor an den Grundfesten der PC-Spielsteuerung, mittlerweile sind auch schon vier Lenkräder mit Force-Feedback-Technologie am Markt. Wir haben die Geräte einem harten Praxistest unterzogen und in einem Entwicklertagebuch geschmökert.

Was bei Joysticks gut ist, das ist bei einem PC-Lenker noch besser: Bei Force-Feedback-Modellen machen Elektromotoren etwa Fahrbahnunebenheiten, unterschiedliche Straßenbeläge oder Kollisionen durch Schläge am Volant für den Fahrer spürbar. Entsprechende Unterstützung durch die Software vorausgesetzt, können so auch realistische Lenkwiderstände simuliert werden – wegen der eingeschränkten Möglichkeiten der Microsoft-Schnittstelle DirectX derzeit allerdings noch nicht dynamisch veränderlich (etwa bei scharf angefahrenen Kurven). Wir haben für den Praxistest nun drei Rennspiele herangezogen, die die neue Technologie in unterschiedlichem Maß ausreizen. (mh)

Need for Speed 3



Die actionlastige Verfolgungsjagd mit der Polizei geht mit vorbildlicher Force-Feedback-Unterstützung an den Start. So läßt sich hier die Intensität der Rütteleffekte für Kollisionen, Fahrzeugschlinger, Bodenbeschaffenheit, Straßenunebenheiten sowie Motor separat und stufenlos einstellen. Auch der Lenkwiderstand ist gut eingebaut; unterschiedliche Fahrbahnuntergründe werden sehr überzeugend simuliert. Einziger Kritikpunkt: Wenn das Auto an einer Kuppe abhebt, läuft die Lenkung nicht leer, wie sie es eigentlich sollte.

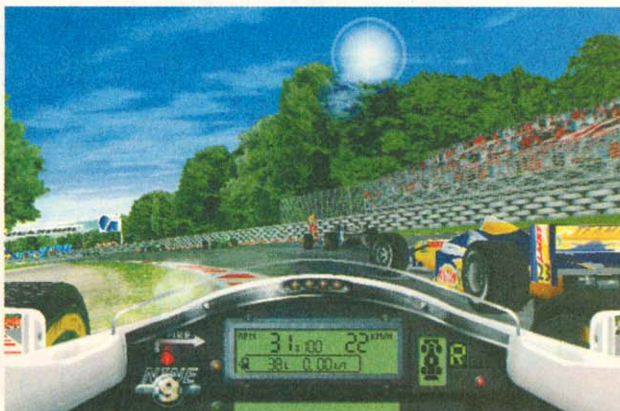
CART Precision Racing

Heimvorteil für Microsoft: Mit dem hauseigenen „Sidewinder Force Feedback Wheel" steuert sich die amerikanische Indycar-Serie einfach am besten – kein Wunder, daß diese Simulation dem Lenkrad beigelegt wird. Trotzdem stehen die Einstellmöglichkeiten für aufrüttelnde Erlebnisse den Tuning-Optionen der aufgefahrenen Boliden leider ziemlich nach. Da läßt sich die Force-Feedback-Intensität nur allgemein und nicht für Kollisionen usw. getrennt regeln. Ebenfalls nicht ideal gelöst ist der Lenkwiderstand in den Kurven: beim Einlenken gut spürbar, beim Zurücklenken gar nicht mehr vorhanden.



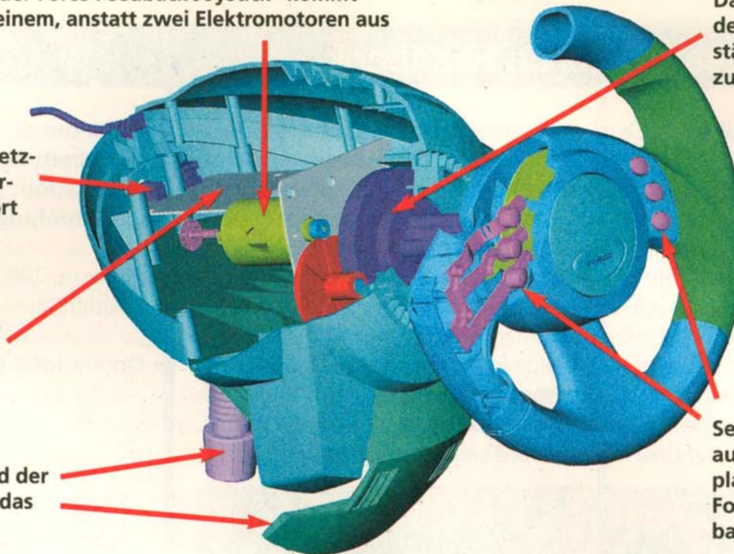
Racing Simulation 2

UBI Softs ohnehin sehr wirklichkeitsnahe F1-Simulation wird mit Force-Feedback-Lenkrad noch realistischer. Weil Rennautos nun mal keine Servolenkung haben, bekommt der Spieler jede Krafteinwirkung auf die Räder umgehend zu spüren. Wenn der PC-Schumi also etwa in Monaco die Leitplanke touchiert, wird der Fahrfehler sofort mit einem heftigen Stoß am Steuer quittiert. Doch auch hier sind die Einstellmöglichkeiten für die FF-Effekte bei weitem nicht so üppig wie in „Need for Speed 3". Schade, denn mit Feintuning der Intensität jeder einzelnen Erschütterung wäre noch mehr Spaß am Gas drin gewesen.



Im Gegensatz zum „Sidewinder Force Feedback Joystick" kommt Microsofts Lenkrad mit nur einem, anstatt zwei Elektromotoren aus

Das aus drei Zahnrädern bestehende Getriebe überträgt (und verstärkt) die Kraft vom Elektromotor zum Lenkrad



Links der Anschluß für das Netzteil, rechts für die Pedale; darüber das Kabel zum Gameport

Die Hauptplatine enthält die gesamte Elektronik

Mit der Feststellschraube und der dazugehörigen Klappe wird das Gerät am Tisch fixiert

Sechs der acht Feuerknöpfe sind auf der Vorderseite des Lenkrads plaziert, die zwei restlichen in Form von Wippen (hier nicht sichtbar) auf der Rückseite

Entwicklertagebuch: Lenken aus dem FF

Juli 1997: Bei Microsoft wird beschlossen, bis Weihnachten 1998 ein Force-Feedback-Lenkrad auf dem Markt zu haben. Das Projekt läuft hausintern unter dem Namen „LedZep". Selbstironischer Hintergrund: Ein Album-Cover der Band Led Zeppelin zeigt ein brennendes Luftschiff, das die Dringlichkeit der Unternehmung symbolisiert.

August 1997: Chefdesigner Jonathan Hayes mogelt sich bei amerikanischen Autorennen in die Boxengassen, um Fotos der Cockpits zu schießen. Böse Worte seitens der Rennleitungen, aber gute Vorlagen für den Look des PC-Wheels sind die Folge.

September 1997: Man einigt sich darauf, das Gerät mitsamt Pedalerie auszuliefern – ursprünglich sollte dieses Feature aus Kostengründen eingespart werden. Außerdem werden die Vorgaben für die Halterung des Volants am Tisch festgelegt. Damit der User nicht gar so leicht mit den Knien dagegen stößt, soll sie mittig plaziert sein.

Dezember 1997: Die ersten Prototypen sind fertiggestellt.

Mai 1998: Die Zeit drängt. Obwohl sein Sohn Noah an einer lebensgefährlichen Virusinfektion erkrankt, arbeiten Chefkonstrukteur Ben An und sein Team 16 bis 18 Stunden pro Tag.

Juni 1998: Die Produktion startet, der Fachpresse werden Vorabmuster für erste Eindrücke gezeigt – siehe PC Joker 7/98

Oktober 1998: „LedZep" kommt als „Sidewinder Force Feedback Wheel" in den Handel – und das siebenköpfige Entwicklerteam wundert sich, wie es das letzte Jahr ohne Scheidungen überstehen konnte. Immerhin haben sich selbst die Ehefrauen der japanischen Produktionspartner von Microsoft über zuviel Arbeit ihrer Gatten beschwert, was wirklich etwas heißen will!



Reale Renncockpits dienten als Vorlage für das PC-Lenkrad



Microsofts FF-Entwicklerteam von links nach rechts: Gary Gordon, Ben An, Jonathan Hayes und Mike Groesch

Guillemot Race Leader Force Feedback

Der Vorgänger „Race Leader 3D" hatte eine gravierende Schwäche: die mangelnde Befestigung am Tisch. Die aktuelle Force-Feedback-Variante des Guillemot-Lenkers kann man zwar endlich festschrauben, doch ist die Kombi aus Saugnäpfen und zwei Halteklammern ziemlich instabil. Daß das Gerät am COM-Port anstelle des Gameports anzuschließen ist, kann ebenfalls ein Problem darstellen, falls beide COM-Buchsen bereits mit Maus und Modem belegt sind. Auch fand die automatische Hardwareerkennung von Win 95/98 auf unseren Testrechnern dieses Lenkrad nicht, weshalb die Treiber manuell installiert werden mußten.
Freilich hat das Modell auch Vorzüge; etwa die gute Erreichbarkeit seiner immerhin 20 programmierbaren Kontrollen. Das gilt insbesondere für die vier Schaltflügel auf der Rückseite des Lenkkranzes. Die Force-Feedback-Effekte und die Pedale konnten im Test ebenfalls überzeugen. Und der Preis ist derzeit sogar konkurrenzlos günstig!



Ergonomie:
Verarbeitung:
Installation:
Lieferumfang:



Preis: ca. 280,– DM inkl. Pedalerie, Netzteil und Demoversion „Speed Busters"

Online-Info: http://www.guillemot.com



* konkurrenzlos günstiger Preis
* 20 programmierbare Knöpfe
* 4 gut erreichbare Schaltflügel



* Befestigung am Tisch mangelhaft
* Pedalwiderstand nicht justierbar
* belegt einen COM-Port

SC&T Per4mer Racing Wheel

Das Gerät von SC&T wartet mit dem stärksten Motor im Test auf – wer die Kraftrückwirkung im Settings-Menü auf den höchsten Wert stellt, kann hier seine Armmuskulatur trainieren! Leider sind die Force-Feedback-Effekte aber schlecht dosiert: Erst spürt man nichts, dann reißt es einem das Steuer plötzlich aus der Hand. Negativ ist auch die zu hohe Lage der gelochten Pedale aufgefallen. Wer nicht ständig versehentlich Gas geben will, muß die Füße unnatürlich anwinkeln, was schnell zu Ermüdungserscheinungen führt.
Zu allem Überdruß sind sechs der 15 Aktionstasten so unglücklich plaziert, daß man schon mal unbeabsichtigt ein Knöpfchen drückt. Und schließlich ist da der extrem hohe Lenkausschlag von 280 Grad, der zwar im ersten Moment ganz witzig, in der Praxis aber eher hinderlich ist. Fazit: Etwas zu viele Kritikpunkte für den doch beachtlichen Preis. Zumal das Per4mer Wheel genau wie der Guillemot-Lenker Immersions I-Force-System verwendet und daher ebenso einen COM-Port belegt.



Ergonomie:
Verarbeitung:
Installation:
Lieferumfang:



Preis: ca. 330,– DM inkl. Netzteil, Pedalerie und den Vollversionen „Daytona USA Deluxe" und „Sega Rally Championship Force Feedback"

Online-Info: http://www.platinum-sound.com, http://www.pearl.de



* stärkster Motor im Test
* 15 programmierbare Knöpfe



* Knöpfe schlecht erreichbar
* Pedale zu hoch, Widerstand nicht justierbar
* mangelhaft übersetzte deutsche Anleitung
* belegt einen COM-Port

Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel

Vorweg die gute Nachricht an alle genervten Besitzer des „Sidewinder Force Feedback Joysticks": Das Lenkrad kommt ohne den lauten Ventilator aus! Auch sonst sticht das Microsoft-Modell durch hochwertige Verarbeitung und die beste Pedalerie aus dem Testfeld heraus. Und das, obwohl sich auch hier der Pedalwiderstand nicht justieren läßt. Dafür wirken die Force-Feedback-Effekte wohl dosiert und vermitteln ein exzellentes Fahrgefühl. Die sechs Feuerknöpfe an der Front sind gut plaziert, einzig die Schaltflügel auf der Rückseite liegen eine Spur zu weit innen, um auch beim Einlenken noch optimal erreichbar zu sein.
Die Installation über Win 95/98 ist ein Kinderspiel; die praktische Feststellschraube schnallt das Lenkrad in Sekundenschnelle stabil auf die Tischplatte. Wer über 1.80 Meter groß ist, eckt freilich trotz mittiger Plazierung mit den Beinen an. Außerdem ist dieses Wheel das teuerste im Test. Doch Qualität hat eben ihren Preis…



Ergonomie: ● ● ◖
Verarbeitung: ● ● ●
Installation: ● ● ●
Lieferumfang: ● ● ●

Preis: ca. 420,– DM inkl. Netzteil, Pedalerie und den Vollversionen „CART Precision Racing" und „Monster Truck Madness 2"

Online-Info: http://www.microsoft.de



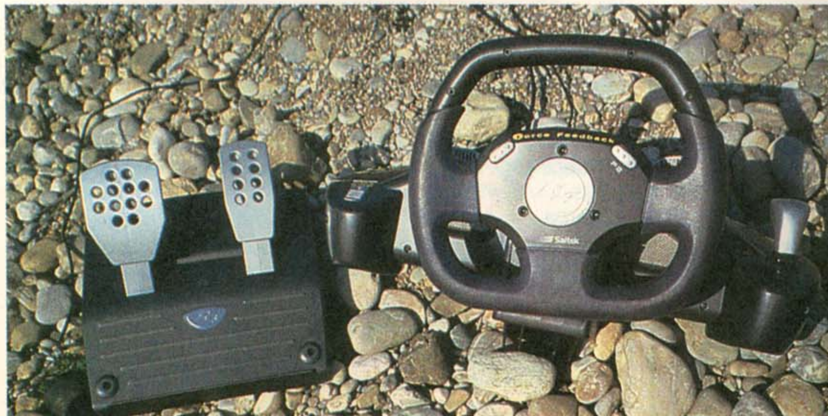
* hochwertige Verarbeitung
* exzellentes Fahrgefühl



* Schaltflügel zu weit innen, Feststellschraube stört
* nur 8 programmierbare Knöpfe
* Pedalwiderstand nicht justierbar
* hoher Preis

Saitek R4 Force Wheel

Mit einer Breite von fast einem halben Meter lieferte Saitek den mit Abstand imposantesten Testkandidaten. Wer so viel Platz am Schreibtisch opfern kann, wird mit einer geradezu genialen Festhalteklemme belohnt: Der Lenker ist in Sekundenschnelle an- und abmontiert; auch großgewachsene PC-Piloten ecken nicht mit ihren Beinen an. Und nur hier läßt sich der Widerstand der (allerdings billig wirkenden) Pedale mit dem im Lenkradrücken verstauten Imbusschlüssel individuell einstellen.
Zu kritisieren wären die beiden mit den Daumen nur schlecht erreichbaren Feuerknöpfe an der Lenkradfront. Und die zwei Schaltflügel sind zu klobig, um mit nur einem Finger bedient werden zu können. Last, not least vermittelt das Gerät ein weniger direktes Gefühl für die Straße als das Microsoft-Pendant – obwohl es auf derselben FF-Technologie (zum Anschluß an den Gameport) beruht. Vielleicht bringt die für das kommende Jahr geplante USB-Variante da Besserung?



Ergonomie: ● ●
Verarbeitung: ● ●
Installation: ● ● ●
Lieferumfang: ● ◖

Preis: ca. 380,– DM inkl. Netzteil, Pedalerie sowie voraussichtlich fünf Spieledemos

Online-Info: http://www.saitek.de



* beste Feststellklemme im Test
* Pedalwiderstand justierbar



* Lenkrad sehr groß
* nur 6 programmierbare Knöpfe
* Schaltflügel zu klobig

0,38 Tests pro Seite

Ich verstehe nicht, warum sich die Leute über Euer Cover aufregen. Wenn man keine Hüllen mehr für die CDs hat, sollte man sich eben Eure CD-Tasche kaufen. Und wenn man sich nicht ganz blöd anstellt, geht auch nichts kaputt – weder das Heft noch der Sammelordner. Meine Hefte haben das über sieben Jahre ausgehalten! Dabei nehme ich sie immer wieder gern heraus und sehe mir ein paar alte Tests an... Wobei wir auch schon beim nächsten Thema wären: Das „Du" geht zwar vielen Lesern ab, aber Michael persönlich (ich werfe mich immer noch stündlich gen Osten zu Boden) hat mir per Brief erklärt, daß jede weitere Diskussion zwecklos sei. Außerdem hat Euer göttlicher Arbeitgeber meiner Meinung nach ja auch recht. Viel mehr trauere ich den Artikeln nach, welche mir immer am besten gefallen haben: den Tests der miesesten Spiele auf dem Markt! Die genüßlichen Verrisse von damals gefallen mir selbst mit meinen „erwachsenen" 23 Jahren noch. Ihr kommt jetzt sicher wieder mit „Aber der Informationsgehalt ist viel wichtiger." oder „Wir testen lieber ein gutes Spiel ausführlicher." und zu guter Letzt vielleicht noch mit „Es sind so viele Spiele auf dem Markt, daß wir die schlechten aufgrund der begrenzten Seitenanzahl nicht testen." Dabei fanden z.B. im März '91 noch 41 Tests auf 108 Seiten Amiga Joker Platz, während sich jetzt „nur" 31 Tests auf 150 Seiten tummeln. Ihr seid also von durchschnittlich 0,38 Tests pro Seite auf 0,2 Tests pro Seite gefallen. Kurzum, reduziert lieber die Hot Spots. Was hilft mir eine ausführliche Ankündigung, wenn das Game die Ausgabe drauf ohnehin getestet wird? Oder wenn das Spiel sich nach Euren eigenen Worten vom „frühen Enwicklungsstadium bis zur Endversion ja noch drastisch ändern mag". Meine restlichen Wünsche sind dagegen kleine Fische: die Wiedereinführung der Joker Galerie, leserliche Comics und mehr Leserbriefe.
Eins noch: Ich habe mir Eure Internet-Seiten angesehen. Kompliment, gut, übersichtlich, und man sieht den Joker mal wieder. Man(n) muß auch zugeben, daß Brigitta immer noch so gut aussieht wie früher, aber was ist eigentlich aus der niedlichen Uschi geworden? Dorothea dagegen ist auf der Homepage noch als ständige Mitarbeiterin eingetragen, in der Ausgabe vom November aber nur als Aushilfe – ja, was denn nun?
Werner Grünäugl jun., Erlbergstr. 32, 83233 Bernau am Chiemsee

Ein Hoch auf den Entdecker der Test-Seiten-Arithmetik! Doch ob 0,38 oder 0,2 Promille pro Quadratzentimeter Joker, wir bemühen uns weiterhin um eine flächendeckende Besprechung des Spielemarktes – selbstnuschelnd inklusive deftiger Verrisse. Bloß gehören nun mal News, Previews, Messebesuche, Hardware-Tests usw. mit dazu. Auch bezüglich Uschis Verbleib kann ich leider nicht dienlich sein; die Gute hat uns schließlich schon 1993 verlassen. Dafür ist Dorli jetzt endgültig wieder da und Brigitta ob Deines Kompliments höchst geschmeichelt.

Quo vadis Amiga?

Michaels Editorial „Die Rückkehr der Klassiker" hat mir gut gefallen. Hat das Bild mit dem unbeschreiblichen Amiga diesbezüglich etwas zu sagen?
Oliver Tacke, E-Mail: olivertacke@hotmail.com

Bilder sagen zwar mehr als 1.000 Worte, doch gilt das weder für Michael noch für den Amiga – war einfach ein lustiges Foto und als solches übrigens ein klassisches Relikt aus AJ-Tagen. Hier noch ein paar originelle Edi-Schnappschüsse; alle ähnlich aussagekräftig...





Immer wieder kassiere ich Anpfiffe von literarischen Dauerläufern, deren Briefe zum Abdruck gekürzt werden mußten. Jetzt mag ich nicht mehr: Zum bevorstehenden Fest der Liebe gibt's diesmal ein paar ungewohnt lange Zuschriften. Und wehe, ich höre auch nur ein Widerwort von der lesefaulen Fraktion – Knecht Ruprecht hat die Rute schon gezückt!

Golden Oldies

Zu Beginn erst einmal Lob ohne Ende: Der PC Joker ist mein absoluter Favorit unter den Spielemagazinen! Es würde mich allerdings mal interessieren, inwieweit die Verkaufszahlen des Hefts von der beigelegten Vollversion abhängen. Da ich ein Fan von Low-Budget-Spielen und Compilations bin (sprich: ich kann mir nicht permanent neue Games leisten), kommt es nämlich häufig vor, daß ich Eure Vollversionen schon besitze. Ihr gebt ja die Spiele an, die Ihr im nächsten Heft haben werdet, aber was ist in zwei Monaten? Entscheidet Ihr die Vollversion kurzfristig oder bestehen da langfristige Verträge?
Einen Kritikpunkt habe ich dennoch: „PC-Tuning" auf zwei Seiten? Es gibt doch genügend Anleitungen und Fachbücher von Hardware-Spezialisten auf dem Markt. Wäre es nicht besser, Ihr konzentriert Euch auf spielespezifische Inhalte (Joysticks, Sound- und 3D-Karten) bzw. deren Konfiguration? Apropos: Ich habe vor kurzem „Gran Turismo" auf der Playstation (das ist mal ein leicht konfigurierbares System!) gespielt und es für gut befunden. Gibt's das auch für den PC? Und gibt es hier eigentlich keine Spiele wie „Tetris", „Lemmings" oder „Galaga" mehr? Am C-64 habe ich auch immer gern Zehnkampf gespielt, aber die Testurteile der PC-Versionen waren nie sehr überzeugend. Gibt es trotzdem ein Spiel, das Ihr empfehlen könnt?
Joachim Hoof, E-Mail: hoof@fuessner.de

Wir kaufen unsere Vollversionslizenzen in der Regel für zwei, drei Ausgaben im voraus ein... und hoffen schwer, daß sich die Investitionen durch höhere Verkäufe bezahlt machen! Freilich spielen da auch immer noch andere Faktoren mit: Saison, Cover-Themen, Mitbewerberverhalten usw. Das Special zu PC-Tuning übrigens war durchaus nützlich, richtete sich zugegebenermaßen aber an fortgeschrittene User. Naja, man muß auch mal Probeballons steigen lassen.
„Gran Turismo" wird es wohl leider nie für den PC geben, da die Entwickler von Poly's eng mit Sony verbunden sind. Doch an (schöneren) Rennspielen herrscht hier ja kein Mangel! An einer neuen Umsetzung des alten Konzepts von „Lemmings" freilich schon, dito an einer wirklich guten Olympiade. Tetris- und Breakout-Klons findest Du aber nach wie vor auf Shareware-CDs. Und für den ganz nostalgischen Kick empfehle ich „Lode Runner 2". Aber sag hinterher bitte nicht, wir hätten Dich nicht gewarnt!



Urlaubsgrüße

Hi Ghost, wenn man vier Wochen in Frankreich Urlaub macht und gezwungen ist, die drei mitgenommenen Joker-Ausgaben 19mal zu lesen, fällt einem schon einiges auf:
1. Ich finde das neue Layout sehr gut, bis auf die jetzt fehlenden Genresymbole.
2. Ihr schreibt immer „besser ein P200". Auf wie vielen Rechnern installiert Ihr das zu testende Spiel?
3. Warum muß man indizierte Spiele selbst im Ghostwriter „verquarken"? Das ist doch keine Werbung, oder doch?
4. Was zum Kuckuck war in Ausgabe 10/98 mit Seite 65 los? Und wer ist Cog Freeman?!
Demian Kellermann, E-Mail: CheaterNue@aol.com

Unseren Jungs ist bei der Lektüre Deines Briefes auch etwas aufgefallen: Vier Wochen Urlaub kennt man hier nur auf vier Jahre verteilt!
1. Was sagst Du zu den ganz neuen Seitenköpfen?
2. Testsoftware wird in der Regel auf mehreren Systemen installiert; die Spannweite reicht derzeit von einem P166 MMX bis zu einem P2/300. Kleinere Rechner (486er, P90) kommen nur noch in Sonderfällen zum Einsatz.
3. Was Werbung ist, entscheidet in Bayern leider oft genug die Staatsanwaltschaft. Daher bleibt Vorsicht die Mutter der Rappelkiste.
4. Die Seite mit dem übersprühten Alttest von „Starcraft" in Ausgabe 10/98 war ein Werbegag für den neuen 3D-Hit „Half-Life" – dessen Held nun mal Cog Freeman heißt.

Ungefragte (Um-)Fragen

Na bravo, wieder so 'ne sinnlose Umfrage: Wieviel Geld verprasse ich? Fahr' ich einen Corsa oder einen Ferrari? Wie viele Leute lesen meinen PC Joker? Ossi oder Wessi? Dabei gibt es so viele wichtige Fragen: Sollen wir „Du" oder „Sie" als Anrede benutzen? Natürlich „Du". Wollt Ihr Ghost- oder Jokercomics? Natürlich Jokercomics! Außerdem: Wo ist der Test von „Mortal Kombat 4"? Dürft Ihr den Titel nicht mal erwähnen? Jetzt sind es doch wirklich bloß noch Trickfiguren statt Menschen, und schließlich sehen kleine Kinder auch „Itchy & Scratchy" bei den Simpsons. Gibt es Alternativen, etwa einen Sonderteil für volljährige Leser oder einen Test auf Eurer Homepage – vielleicht auf einem jamaikanischen Server, hehe. Ich habe ein Recht auf die Wahrheit, und dazu zählt der Test von MK4 und Konsorten! Ansonsten macht weiter so, Ihr seid die Besten!
Peter Daniel, E-Mail: 100.186478@germanynet.de

Okay, dann eben eine sinnlose Antwort: Wer meinen Comic absetzen will, wird mit Corsa nicht unter vier Jahren bestraft und auf Lebenszeit gesiezt! Daher, mein Herr, teile ich Ihnen hiermit wahrheitsgetreu mit, daß in MK4 Polygonmännchen kämpfen. Und das immer noch mindestens so blutig wie gehabt, weshalb das Spiel in Deutschland nicht offiziell vertrieben wird. Andererseits: Wer die Simpsons mag, kann kein ganz schlechter Mensch sein – ich verzeihe Dir!

Das Kleingedruckte

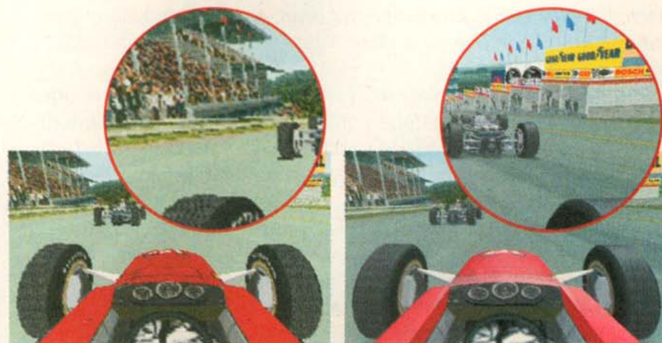
Als erstes möchte ich Euch mal sagen, daß der PC Joker die beste PC- Zeitschrift ist, die ich kenne – und das sind einige! Ich kaufe den Joker seit gut einem Jahr und habe zum Geburtstag nun endlich ein Abo geschenkt bekommen. Prima, denn die heiße Prämie gab es obendrein. Jetzt aber zu meinem eigentlichen Anliegen: Könntet Ihr nicht den Zeichner der Ghost-Comics bitten, etwas größer zu schreiben? Jedesmal, wenn ich mir Euer Heft kaufe, stürze ich mich sofort auf den Comic. Die Schriftgröße ist mit der Zeit schon besser geworden, aber ich muß trotzdem immer sehr genau hinschauen, wenn ich alles erkennen will. Und das, obwohl ich keine Sehschwäche habe...
Andreas Ruland, E-Mail: Rujark@t-online.de

Ich könnte Dir jetzt erzählen, daß Handlettering eine heutzutage selten gewordene Comic-Kunst ist und dem Zeichner zusätzliche Ausdrucksmöglichkeiten gibt, für die sich genaues Hinsehen lohnt. In Wahrheit schreibt Werner Regnet aber vermutlich mit Absicht so klein, DAMIT Du genau hinguckst! Wie auch immer: Hast Du schon mal versucht, Deinen Schöpfer persönlich zu kritisieren?

Abgekartete Spiele

Jahrelang ärgerte ich mich über Spiele, die unendlich langsam liefen, ewig lange Ladezeiten brauchten oder beim Abspielen von Soundeffekten den Mauszeiger hüpfen ließen. Kein Wunder bei meiner altersschwachen Hardware, also mußte ein Pentium 2 her. Nachteil: Fast alle meine alten DOS-Spiele laufen nur noch mangelhaft oder überhaupt nicht mehr. Trotzdem war ich ein halbes Jahr lang ganz zufrieden, bis ich mir den nächsten Spielestapel ins Haus geholt habe. Schon ging der ganze Ärger wieder von vorne los: Abermals dauerten Ladevorgänge endlos oder führten beim Versuch, das Intro abzubrechen, direkt zum Absturz. Auch eine 3D- bzw. eine bessere Soundkarte wurden schmerzlich vermißt. Ich habe mir daraufhin Eure Spieletests genauestens durchgelesen, aber keine Hinweise auf folgende Kriterien gefunden:
1. Ladezeiten
2. Ruckeln ohne 3D-Karten (anscheinend verfügen Eure Tester alle über die teuerste Hardware)
3. hohe Soundkartenanforderungen
Ich finde „unterstützt Direct3D" usw. zwar informativ für Besitzer solcher Karten, doch ein Hinweis „läuft schlecht ohne 3D-Beschleuniger" wäre sehr hilfreich für „Schmalspurcomputer"-Besitzer wie mich.
Dr. med. vet. Monika Keßler, Donaustaufer Str. 2, 93059 Regensburg

Wo es zutrifft, werden übermäßig lange Ladezeiten im Test eigentlich immer moniert; Abhilfe schafft häufig mehr RAM und/oder ein schnelles CD-Laufwerk. Mit 3D-Games verhält es sich dagegen tatsächlich anders: Heutzutage ist längst davon auszugehen, daß für eine Beschleunigerkarte entworfene Spiele (und das sind eigentlich alle, die so ein Teil unterstützen, nicht nur jene, die es voraussetzen) ohne nahezu unbrauchbar sind. Daher werden, soweit die Unterschiede nicht im Text oder eigenen Boxen herausgearbeitet sind, bloß die Ausnahmen von dieser Regel ausdrücklich erwähnt. Unter „hohen Soundkartenanforderungen" kann ich mir hingegen nichts Rechtes vorstellen, denn ab Win 95/98 und einem zum Soundblaster-Standard kompatiblen 16 Bit-Modell ist man praktisch immer auf der sicheren Seite. Und so was sollte doch zumindest im P2 stecken?!



Immer häufiger ein Bild des Jammers: 3D-Spiele wie „Grand Prix Legends" ohne Beschleunigerkarte (links)

Auf die richtige Karte setzen

Euer Mag ist spitze, besonders die 3D-Karten-Tests. Ich besitze einen Pentium 150 mit 48 MB RAM und einer 2 MB-Grafikkarte. Da diese Konstellation hoffnungslos veraltet ist, hatte ich schon länger vor, mir eine Voodoo 2-Karte zuzulegen. Allerdings erfuhr ich dann, daß neuere Spiele wie „N.I.C.E. 2" wegen des begrenzten Speichers

meiner 2D-Karte nicht auf meinem Rechner laufen würden. Also neue 2D-Karte *und* Add-on-Board? Ein wenig zu teuer für mein begrenztes Budget!
In Eurem Heft fand ich dann die Lösung des Problems: Ein Board mit Banshee-Chip. Im Test zur Miro Highscore Pro war in Ausgabe 9/98 allerdings zu lesen, daß die zweite Textureinheit fehlt und keine Texturen im Hauptspeicher abgelegt werden können. Bedeutet das jetzt auch halbe Leistung? Für mich wäre auch wichtig, daß die Karte Voodoo 1-kompatibel ist und man nicht nur Direct3D- und Voodoo 2-Games zocken kann. Und wißt Ihr inzwischen, welche Spiele als Vollversionen dabei sind?
Julian Kellner, Lössweg 47, 72108 Ergenzingen

Eine Karte mit Banshee-Chipsatz scheint in Deinem Fall durchaus empfehlenswert: Bereits für unter 300 Mark bekommst Du da eine Kombilösung mit 16 MB Grafikspeicher, exzellenten 2D-Eigenschaften und einer 3D-Performance, die selbst mit nur einer Textureinheit zu Voodoo 2 vergleichbar ist. Das mit dem Auslagern von Texturen funktioniert ohnehin nur bei AGP-Karten, nicht aber bei PCI-Modellen und ist derzeit auch noch bei keinem Spiel erforderlich. Okay, Abwärtskompatibilität ist nicht bei jedem Spiel gewährleistet, doch Patches lassen erfahrungsgemäß nie lange auf sich warten. Über Preise und beigefügte Vollversionen informiert man sich am besten im Handel, denn gerade zu Weihnachten tauchen immer wieder überraschend Sonderangebote auf.

Houston, wir haben ein Problem!

Als Weltraum-Fan habe ich mir natürlich das Spiel „Apollo 18" gekauft, und siehe da… es läuft nicht. Macht aber nichts, denn nach Euren 19 Prozent stimmt mich das nicht weiter traurig, und Project Two antwortet auf meine E-Mail sowieso nicht. Die nächsten 100 Mark werde ich trotzdem wieder in diese Firma investieren, dann aber als Aktie. Wer mit so einem Sch… Kohle macht, muß schließlich irgendwann so reich wie Microsoft werden!
Anonym, E-Mail: xpole@aol.com

Also, ich würde mich da vorher noch mal mit Herrn Kaiser von der Hamburg-Schwammheimer besprechen. Andererseits: Auf unseren Test hast Du ja auch nicht gehört. Hey, wozu machen wir uns überhaupt die Mühe?!

Harsche Kritik

Ich hab mir heute Euer Heft mal angesehen und muß sagen, daß allein schon das Layout eine Zumutung ist. Könntet Ihr nicht mal Eure Rubrikentitel neu designen? Genauso unleserlich ist das Cover: Erst kommt ein roter Kasten, dann ein gelber, anschließend ein grüner und darunter jede Menge anderer Kram – ist das nicht ein bißchen viel?
Danach sind es vor allem Kleinigkeiten, die mir das Lesevergnügen verleiden: Die Interna bestehen größtenteils aus uninteressantem Klatsch, herausgestellte Zitate werden durch verschiedene Schriftgrößen verunstaltet, und streckenweise geht der eigentliche Test in einem Wust aus Extraboxen unter. Überhaupt sind alle Reviews etwas zu kurz geraten, aber das hängt wohl mit dem Heftumfang zusammen. Was haben dagegen Internet-Sites in einer Spiele-Zeitschrift verloren? Wer online geht, findet seine Links im Netz, alle anderen brauchen sie eh nicht. Meiner Meinung nach sollte sich eine Spielezeitschrift auch nicht mit Hardware befassen. Hin und wieder ein Test über Joysticks oder 3D-Karten ist ja noch sinnvoll, aber gerade bei letzteren übertreiben alle Magazine maßlos. Das einzige, was an Eurem Heft wirklich zu loben wäre, ist das gelungene CD-Menü. Da hat endlich jemand gezeigt, was er auf dem Kasten hat.
Franz Georg Köhler, E-Mail: fgkoehler@gmx.net

Darf ich diesem Schreiben entnehmen, daß wir Dich nicht als Fan gewinnen konnten? Trotz neu designter Rubrikentitel und aktuell sehr übersichtlichem und schickem Cover? Trotz sachdienlichem Special zu Force-Feedback-Lenkern und einem Online-Teil, der sich ganz auf Spiele konzentriert? Dann… ja, dann muß ich passen.

Frühstart

Vor nunmehr gut zwei Monaten habt Ihr „N.I.C.E. 2" getestet. Schön, aber wann kann man das Teil endlich kaufen? Andersherum gefragt: Warum testet Ihr ein Programm, das nach Eurer eigenen Aussage noch nicht einmal fertig ist?
E-Mail: Hespe-Meyer@t-online.de

Von den netten 3D-Flitzern hatten wir in Ausgabe 9/98 eine nahezu fertige Version im VORABTEST. Was von den Entwicklern im letzten Go bis zur Veröffentlichung vor Weihnachten noch verbessert wurde, steht diesmal auf den Seiten 90/91 nachzulesen, wo wir auch die endgültige Note nachreichen. Das mußt Du Dir wie in einer Autozeitschrift vorstellen: Erst der „Fahrbericht", dann der „Test".

Der Cover, das unbekannte Wesen

Hallo Jungs, Mädels und Hunde sowie natürlich Gespenster! Bei Euch weiß ich gar nicht, wie die richtige Anrede lautet. Wenn ich Euch mit „Mensch" tituliere, sind Ghost und Daisy beleidigt, also: Hallo Wesen!
Ich gebe ja zu, daß die selbstgezeichneten Covermotive aus Amiga-Joker-Zeiten noch stark zum Klischee des pubertären Einsiedlerzockers beigetragen haben. Nichtsdestotrotz hatten sie etwas Originelles, und ich bin der Meinung, daß ein Cover originell sein sollte. Einfach ein Bild aus einem Game auf das Titelblatt zu klatschen, das kann wahrscheinlich selbst ich. Es muß doch wohl möglich sein, ein originelles, selbstgezeichnetes und trotzdem seriös erscheinendes Cover zu entwerfen, oder nicht?
Martin Christian, E-Mail: Martin.Christian@uni-konstanz.de

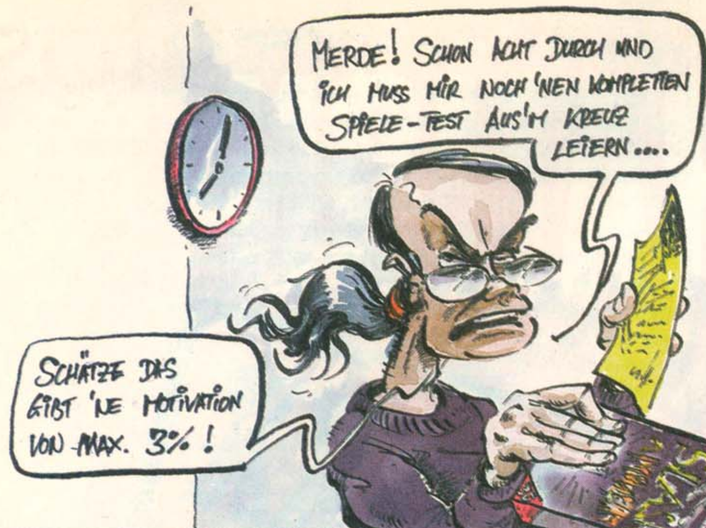
Bilder AUS einem Game zieren unser Titelblatt höchst selten, in aller Regel sind es sehr aufwendige Artworks ZU einem Game – wie etwa diesmal das wirklich geniale Echsenauge zu „Turok 2". Originalität hat hier also wenig mit „selbstgezeichnet" zu tun, zumal Spiele-Artworks auf dem Cover einer Spiele-Zeitschrift nun wirklich Sinn machen. Als kleines Trostpflaster für Dich hier aber eine Mini-Galerie alter Covermotive, die Celal einst für uns erstellt hat.



War's das?

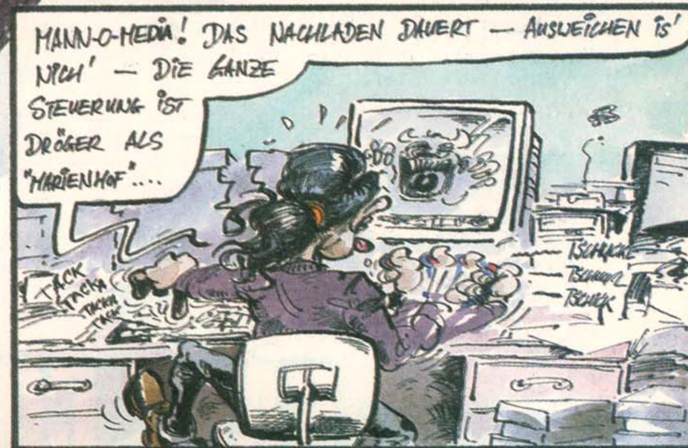
Noch nicht ganz: Um hier auch im kommenden Monat wieder eine breite Palette an Lobhudeleien, Kritik, Vorschlägen und Heiratsanträgen auffahren zu können, bin ich natürlich auf Ihre/Eure Mithilfe angewiesen – Fragen zu Hardware sind ebenso gerne gesehen wie Meinungen zum Heft oder Steffens Latzhose. Wir drucken nahezu alles, was interessant klingt! Auf Wunsch übrigens auch anonym, eine kurze Mitteilung genügt. Andernfalls muß dem Brief nur RÜCKPORTO (im Ausland Internationale Antwortscheine) beiliegen, damit ich mich zu einer persönlichen Antwort hinreißen lasse!

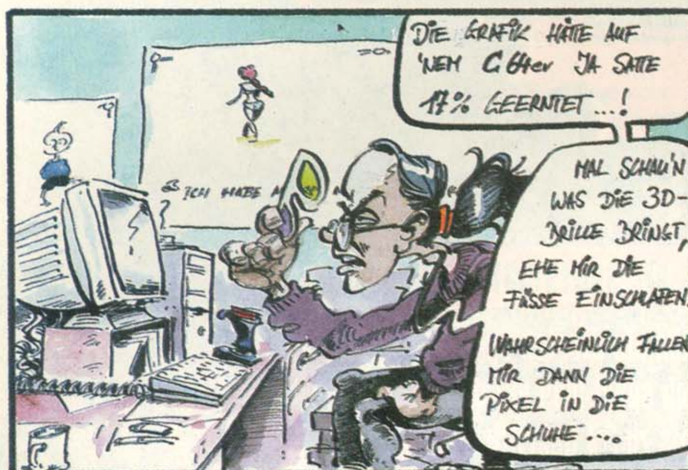
JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de


MERDE! SCHON ACHT DURCH UND ICH MUSS MIR NOCH 'NEN KOMPLETTEN SPIELE-TEST AUS'M KREUZ LEIERN....
SCHÄTZE DAS GIBT 'NE MOTIVATION VON MAX. 3%!


„SLASH A MONSTER – 3D"!
WIE ORIGINELL!
DIE 2.837.te VARIANTE, EINEN FREAK IN EINE FRIKADELLE ZU VERWANDELN...


SOUND.
SOUND?
JA WO ISSER DENN....?
ICH HÖR' NUR DAS ZIRPEN MEINES CD-LAUFWERKS...
NA, DAS GIBT DEN GRÖSSTEN VERRISS SEIT „ZOMBIEVILLE"!


MANN-O-MEDIA! DAS NACHLADEN DAUERT – AUSWEICHEN IS' NICH' – DIE GANZE STEUERUNG IST DRÖGER ALS „MARIENHOF"....


DIE GRAFIK HÄTTE AUF 'NEM C 64er JA SATTE 17% GEERNTET...!
MAL SCHAU'N WAS DIE 3D-BRILLE BRINGT, EHE MIR DIE FÜSSE EINSCHLAFEN.
WAHRSCHEINLICH FALLEN MIR DANN DIE PIXEL IN DIE SCHUHE....


HEY, TRILLE! ICH HOL' MIR 'NEN KAFF' AUS DER KÜCHE – KANN ICH DIR WAS MITBRINGEN?
?
WAAAAAHHH


FÜR MICH BITTE EINE MAGNUM-FLASCHE „DOPPELHERZ"...!
UND EINEN ELEKTRO-KARDIOGRAPHEN...
GEHT KLAR!
FRISCH GEPRESST NACH REZEPT UNSERES VERLAGS-VAMPIRS, JA...!?
GHOST ACTIVITIES

Kostenlose Produktinfos



001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Einsendeschluß: 30. November 1998

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

E-Mail Adresse

Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer:

Statistische Angaben

Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe

1.1 ☐ bis 14 Jahre
1.2 ☐ 15 - 20 Jahre
1.3 ☐ 21 - 30 Jahre
1.4 ☐ 31 - 40 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer

Ich nutze meinen Computer:
2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung

3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information

Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?
4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

IMPRESSUM

Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Redaktion





Richard Löwenstein (rl) **Chefredakteur**
Steffen Schamberger (st) **leitende Bildred.**





Markus Ziegler (mz) Manfred Huber (mh)





Reinhard Fischer (rf) Brigitta Labiner (bl)





Paul Kautz (pk) Michael Trier (mt)

Das Layout (Prolit Studio GmbH)





Daphne Cisneros Mario Simeunovic



Karl Rieß

Die Aboabteilung



Petra Laubenberger
Tel: 08106 / 899603

Die Anzeigenabteilung





Nicole Laubenberger **Anzeigenverwaltung**
Christiane Schober **Anzeigenverkauf**

Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Turok 2", Acclaim
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Marketing/Vertrieb
Dorothea von Pronay

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Umschlag/Multicover®
Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Vertrieb Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage III/98
118.579



Erscheinungsweise
PC Joker Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus: DM 91,– / Ausland: DM 100,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker Heft & Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Haftung
Für den Fall, daß in PC Joker Heft & Spiel unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Umwelthinweis
PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel. Verlag: (08106) 899601
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
http://www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

KLEINANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Verkaufe Nintendo 64 mit Turok u. Bomberman. VB 235 DM. Sebastian Schacht, Zum Sundern 7, 38527 Meine. Tel.: von 15 bis 19 Uhr 05304/3754

Amiga 500, 1 MB RAM, über 300 Spiele, 2 Joysticks, 1 Gamepad, VB 350 DM, Sega Mega Drive II, 10 Spiele, 32X-Aufsatz, VB 350 DM. Tel.: 06465/7515 ab 16 Uhr

Verkaufe Simms, Dimms, CPU's usw. Alles gebrauchte Artikel! Zum Teil 50 % unter Listenpreis. Z.B.: Dimm 64 MB 80,- DM oder HDD 2, 1 GB 120,- DM. Infos unter 0171/8821947

Game Boy für 50,- DM, Game Boy-Spiele verschiedene Preise, 2 Tonverstärker Licht und Hupe für Game Boy, PC-CD-ROM 26 Demos 30,- DM, PC-Spiel Motoracer, Extreme Assault, Hospit. Oliver Moesinger, Autogenstr. 32, 65933 Frankfurt

BIETE SOFTWARE

Vollversionen: Riven 50,- DM; Joint Strike Fighter 20,- DM; EF 2000 Tactcom 20,- DM; 6 kleine, witzige Win95-Spiele nur 10,- DM; derjenige, der alle Spiele auf einmal kauft, bekommt obendrein die PC Joker 3/98 - CD mit 24 Vollversionen von Starbyte. Schreibt an: Franz Diwischek, Buchwinkl 15, 83229 Aschau

Biete Turok, FIFA 98, Command & Conquer 2. Jonas Christians, Waldstr. 5, 82284 Grafrath

Verkaufe ca. 60 original Amigaspiele (z.B. Die Siedler, Der Patrizier, Lemmings und vieles mehr. Supergünstig: Preise zwischen 5 und 15 DM. Liste anfordern: Janosch Marohn, Alfred-Delp-Str. 4, 41466 Neuss

Verkaufe PC-Heimverdienst-Software ab 20,- DM bis 100,- DM. Kann aus fam. Gründen diesen Top-Verdienst nicht mehr wahrnehmen. Tel./FAX: 0491-15107

Verk. PC-CD-ROM-Spiele bereits ab 10,- DM. Liste bei Thomas Schmidt, Karthäuserstr. 14, 31139 Hildesheim oder per E-Mail: Thomas Schmidt.Hi@t-online.de

Verk.: Monkey Island 3 40 DM, Pod, Have a Nice Day, Rally Racing 97, Bleifuß, D.O.G., Stonekeep, Dune 2, Z, Return to Zork, Lands of Lore, Alone in the Dark 2 u. 3 15 DM, Aliens 25 DM, NBA 96 35 DM u.v.m. ruft an: Tel.: 04842/8299

F22, Nuclear Strike, NHL 98 je 35,-. Dungeon Keeper, Lands of Lore, Seven Kingdoms, Risiko je 25,-. Industriegigant 40,-, C&C 15,-, Floyd 20,-, Anatol Schefler, Tel.: 07723/5744 (Alles Original)

Age of Empires 40 DM, Bleifuß Fun 10 DM, Toca Touring Car Championship 40 DM, Gold Games 2 20 DM, Need for Speed 2 SE Classic 20 DM, plus Porto. Spiele mit Originalverpackung. Tel.: 07041/940453

NHL 98, FIFA 98, BM 98, Anstoß 2 + Verlängerung, F1-Racing, GP2, FIFA - WM 98, BM 97, NHL 97 für zusammen 150,- DM. E-Mail.volker.krahe@t-online.de

Biete: Tomb Raider 2, Worms 2, C&C 2 + Mission CD, Monopoly für je 40,- DM. F22 ADF für 50,- DM. Tel.: 08166/1333

Verkaufe Originale: Might and Magic 6 50,- DM, Anno 1602 50 DM, Lords of Magic 25,- DM, Timeshock 15,- DM. Tel.: 03332/416719 ab 16.00 Uhr

Verk. Army Man, JSF, Rebellion, Dungeon Keeper, C&C, EF 2000, Nuk Strike, NBA 98. Angebote an Philip Skupin, Tondern Stieg 1, 22049 Hamburg oder Fax: 040/6959519

Verkaufe: Final Fantasy 7, F 1 Racing je 50,-, Red Baron 2 45,-, Imperialismus 20,-, Napoleon in Rußland, Pazifik General je 25,-, Max, Industrie Gigant je 15,-, Silent Thunder, Win Cleaner, M1A2 Abrams, Descent 1+2+Mission Builder, Terra Nova je 10,-, Power Wheel m. Gas u. Bremse 60,- DM (Neupr. = 160,-), Netzwerkkarte (neu) 20,-. Tel.: 04503/75423

Verk. Azraels Tear 20,-, Wing Commander 4 30,-, Pro Pinball 15,-, Down in the Dumps 15,-, 3 D Ultra Pinball + Creep Night 20,-, Stonekeep 15,-, Rebel Assault 2 20,-, Für N64 Blast Corps 50,-. Tel.: 04361/1238

Under a Killing Moon 25 DM, Golden Gate Killer 20 DM, Textwrighter 10 DM, Biing 15 DM, Power-Wheel-Fußpedal 75 DM. Alles mit Originalverpackung. Tel.: 05341/390122, fragt nach Kosi!

Je 15 DM: Incubation, Wet; je 10 DM: Formel 1, 2 Mega Hits Utilities, Gamebox 2; je 5 DM; Congo, Hammer of the Gods, Bureau 13, Gulty, Ascendancy, Dragon Lore, Dreamweb, Knight of Xentar. Tel.: 05021/12676

BM 97, Gold Games 1 je 25 DM, Grand Prix Manager, NHL 96 je 20 DM; Biing, Der Produzent, Pizza Connection, Capitalism je 15 DM; Martini Racing 10 DM. Originalverpackungen. Tel.: 05341/390122

Amiga Soft- und Hardware. Original verpackte Spiele für A500 bis A1200, AGA, sowie Zubehör, gegen Freiumschlag Liste erhältlich. Phone 05722/6847

Verk. C&C1 + Missions CD 30 DM; C&C2 + Missions CD 30,- DM, alles zusammen 50 DM. Tel.: 03571/426202

FIFA '98, Andretti Racing, Jedi Knight, Mag!, Destiny, Grand Prix Manager, F 1 Manager '96, Simon 2, Mad TV 1+2, Teamchef, Transport Tycoon, Anstoß 2 + Verlängerung. Preise 20-50,-. Tel.: 05129/1505

F-22 Raptor, Comanche 3, Manx TT Superbike, P.O.D., Apache Longbow, NfS 2 SE, Bleifuß 2, Extreme Assault, Have a Nice Day, Hind, Hexagon, G-Nome, Ultimate Race Pro, Autobahnraser u.a., 1/3 des Neupreises. Tel.: 0911/752758

KONTAKTE

Wanted! Wing Commander in der ersten Stunde sucht Rekruten für intergalaktischen Federkrieg. Mag Space - Sims und RPG's. Annegret Dreher, Norderstr. 52, 24539 Neumünster

SUCHE SOFTWARE

Suche dringend das PC-Spiel "Stronghold". Tel.: 0911/5105515

Might and Magic 1, Ultima 7 Teil 2 „Die Schlangeninsel", Wizardry Teile 1-5, Dungeon Master 1, Ultima Underworld 1+2, alles in Deutsch. Tel: 03683/604969

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche MS-Flightsim. 98 gegen Pro Pilot. Suche Fin-Fin mit Microfon (evt. Tausch). Tel. + Fax: 036845/50335

VERSCHIEDENES

Die Shareware-Version von Cheat Up 99 jetzt auf der PCJ-Heft-CD. David Gerlach, Raut 4, 59955 Winterberg

Verkaufe über 2800 Tips, Codes, Lösungen zu je 1 DM. Fordert kostenlose Liste an. Sven Plaschke, Beethovenstr. 54, 01809 Heidenau. Tel.: 03529/514242. Fragt nach Sven

Verkaufe: Epson-Drucker-Stylus 200, Scanner-GT 300, Unreal, Myst-Spezial mit Lösung je 50 DM, Adventures: Gadget, Rendezvous-Weltraum je 30 DM, Planer 2, BM 97, Tomb Raider, Caesar 2 je 20 DM unter 0251862404

Jetzt gibt's Cheat Up 99, die ultimative Cheatsammlung mit Cheats zu 300 und Lösungen zu 22 Spielen für nur DM 15,-! Kostenlose Infos bei David Gerlach, Raute 4, 59955 Winterberg

Über 2000 Cheats + Spielelösungen je 2,-. Viele Special Disks ab 5,-. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Ein Anruf lohnt sich immer!

Neuer PC-Heimverdienst. Verdienen Sie nebenberuflich mit Ihrem PC von Zuhause aus gutes Geld. Kostenlose Info erhalten Sie von Norbert Bauer, Drewer-Weg 1, 59609 Androechte - 5

Cheats oder Spiellösungen gesucht? Schreib mir, ich hab sicher was für Dich. Auch an Tausch oder Ankauf interessiert. Alex Julen, Haus Libelle, CH - 3920 Zermatt

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Netzwerk-Komplett-Kit und Zubehör! Billig! www.makaro.de

+ SPIELE + UND MEHR + WO? Immer Angebote zu günstigen Preisen. KOSTENLOSE Preisliste anfordern bei: H & M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel.: 06834/55755, FAX: 55766, E-Mail: HSMS007@aol.com

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau, Tel./FAX 07675/298

VERSANDSHOP 97 - PC-Spiele zu günstigen Preisen. Wir bieten PC-Spiele aus allen Bereichen. Oldies sowie aktuelle Neuheiten zu sehr günstigen Preisen. Kein Spiel in unserer ausführlichen Liste kostet mehr als 44,90 DM. Desweiteren bieten wir eine große Auswahl an 3D Action-Shootern an. Fordert eine kostenlose Komplettliste mit über 200 Titeln bei Versandshop 97, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel. 08374-588196 oder per Fax unter 08374-587797 an. Es lohnt sich!



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:



- ☐ Biete Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Tausch
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift



CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds





JOKER HIT COLLECTION
„Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



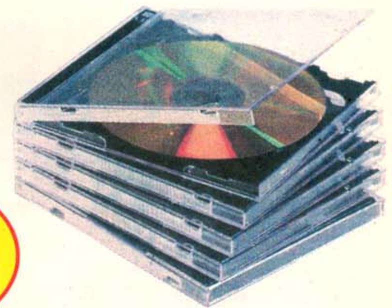
SPIELEN OHNE STARTPROBLEME
Wie bringt man DOS-Programme unter Win 95 zum Laufen?
Vom Umgang mit Systemdateien, über die Konfiguration von Soundkarte + CD ROM bis hin zu 600 KB freiem Grundspeicher.



SAMMELORDNER



ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien"



JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,–



MAUSPAD



JOKER-BOX
für TC-Spieler











ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–



CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben



JOKER CD-MIX
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies (einschließlich Demo-CDs 11/97 und 2/98)



PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 10/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)



Ausgabe	Vollversion
3/97	Cyclemania, Robinson's Requiem
8/97	Legends, Perfect General
9/97	Der Produzent
10/97	Reunion, Nick Faldo's Golf, Empire Soccer, Magic Boy, Cool Croc Twins, Synnergist
11/97	Bazooka Sue, Dunkle Schatten 1 & 2
12/97	Hind
5/98	Der Reeder
6/98	Freddy Pharkas, Surface Tension
7/98	Talisman
9/98	Caribbean Disaster
10/98	Larry 5+6, Laffer Utilities
11/98	Air Warrior 2, Crystals of Arborea, Boston Bomb Club, Storm Master, Warbirds 3D

PC JOKER HEFT & SPIEL (bis Ausgabe 9/97: DM 7,50; 10/97 bis 9/98: DM 8,50; ab 10/98: DM 8,90)

Ich bezahle ● per Nachnahme ● per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
● per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
„JOKER SHOP"
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

PC Joker Heft & Spiel	☐ 3/97 ☐ 8/97 ☐ 9/97 ☐ 10/97 ☐ 11/97 ☐ 12/97 ☐ 5/98
	☐ 6/98 ☐ 7/98 ☐ 9/98 ☐ 10/98 ☐ 11/98
PC Joker	☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93
	☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94
	☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 3/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95
	☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 10/96
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96 ☐ Set
Joker CD-Mix	☐ Stück
CD-Tasche	☐ Stück
Jewel-Cases	☐ 5 Stück ☐ 10 Stück
Joker TC-Box	☐ Stück
Mousepads	☐ Stück
Hülsbeck Audio-CDs	☐ Extreme Assault ☐ Tunnel B1 ☐ Set (Extreme Assault/Tunnel B1)
Original-Zazoo	☐ Alien
Spielen ohne Startprobleme	☐ Stück
Joker Hit Collection	☐ Nr. 1 (Die Höhlenwelt)
Sammelordner	☐ Stück

Bitte benützen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 117, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

Vorschau

Ausgabe 1/99 erscheint am 1. Dezember

mit neuer Papierqualität

PC Joker Heft & Spiel

mit vielen aktuellen Demos und dem Top-Adventure **„Jack Orlando"** auf 2 Begleit-CDs!

Unser Neujahrskracher:

Vollversion „Jack Orlando"



Gerade mal ein Jahr alt und schon auf unserer Begleit-CD: das bärenstarke Grafikabenteuer von Topware war nicht umsonst ein **Weihnachts-Hit 97/98** – wagen Sie sich als typischer Detektiv der 30er Jahre an den Fall Ihres Lebens!

Jack Orlando ist ein Privatschnüffler vom Schlag eines Philip Marlowe. Der Mann trägt grundsätzlich Trenchcoats und spricht mit vom vielen Whisky schon ganz rauher, natürlich deutscher Stimme. Als er unschuldig unter Mordverdacht gerät, bleiben ihm 48 Stunden, um im Militär- und Halbweltmilieu zu ermitteln. Der filmreif animierte (Anti-)Held muß sich dazu durch rund 200 bildschöne Truecolor-Grafiken im dreidimensionalen Comic-Look schlagen und jede Menge logisch aufgebauter Rätsel lösen – untermalt mit Musik von Harold Faltermeyer (Soundtracks zu Filmen wie „Beverly Hills Cop" oder „Top Gun").

Eine höchst komfortable Maussteuerung und sehr vielseitige Multiple-choice-Verhöre runden das **bourbongetränkte Krimi-Adventure mit Weltklassesound** (O-Ton Ersttest in Ausgabe 11/97) ab. Mit diesem Top-Game fängt Ihr Jahr nicht nur früh, sondern auch gut an!







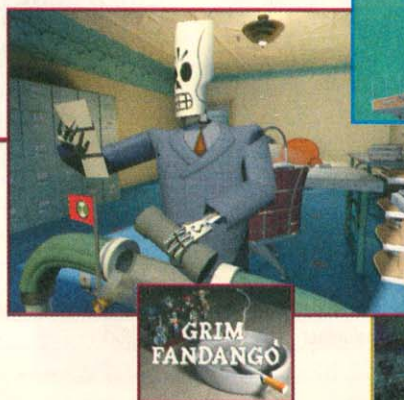
- **Erstveröffentlichung 11/97**
- **Originalwertung: 78 Prozent**
- **inkl. Sprachausgabe komplett deutsch**
- **ca. 200 Locations in 65.000 Farben**
- **filmreife Animationen**
- **komfortable Maussteuerung**
- **Soundtrack von Star-Komponist Harold Faltermeyer**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

FIFA '99 • Apache Havoc
Dark Project: Der Meisterdieb
Lost World: Trespasser • LMK
Turok 2 • Grim Fandango
Tomb Raider 3 •







Wahl

Spiel des Jahres:
Die Nominierungen



Reportage

Besuch bei Digital Anvil:
Neues von Chris Roberts

Warum wollen alle Matrox?

Millennium G200

2D/3D und Video hat doch jeder, oder?
Matrox-Kunden bekommen mehr:

Vorsprung durch über 20 Jahre Markterfahrung + innovative High-Performance Technologie + exzellente Benutzerfreundlichkeit + zuverlässigen Treibersupport + multimediale Aufrüstbarkeit + Investition in die Zukunft + Luxusausstattung zum Serienpreis

Matrox – die begehrteste Grafikkarten-Marke!*

Special für alle Integratoren:
MGA-G200 SD
Informationen unter 089-614 474-44

Millennium G200 für den professionellen Anwender: MGA-G200 Grafikchip + 128-Bit-DualBus-Architektur + 8 MB SGRAM auf 16 MB aufrüstbar + VCQ (Vibrant Colour Quality) + AGP 2x + 250 MHz RAMDAC + 3D Setup & Rendering Engine + attraktives Softwarebundle + jetzt nur DM 379,– (unverbindl. Preisempfehlung)

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

* **Brand Awareness Studie ´98, PC Welt, IDG-Verlag, http://www.brand-awareness.de**

matrox

AGENTUR BERNS